no.646
2001年11/15
アミューズメント通信
NOVEMBER 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国AMOAエキスポ／ファンエキスポ01

同時テロの影響受け

登録入場28%減、韓国メーカーさらに勢い

AMOAエキスポ01展示会場で、手前はセガUSA社、その並びにコナミ・オブ・アメリカ社、NSM社、グローバルVR社と続く

米国AMOAエキスポ01(十月四‐六日、ラスベガス)は前回と同様ファンエキスポ(同)との併催になったが、大手メーカーのミッドウェー社が業務用から七月に撤退したことに加え、米国同時多発テロ(九月十一日)による影響により、展示会場は閑散としたものになると予想されていたものの、そこそこの入りで体裁を保った。

出展規模は両エキスポとも一段と小さくなり、展示会場では両エキスポを仕切る壁もないので、合わせてひとつのエキスポと考えると数年前の規模並みとなる。

登録入場者数は事務局によると、AMOAエキスポが四千四百七十五人(前年五千五百三十人)、ファンエキスポが三千四百五十九人(五千四百二十六人)で、全体で二七・六%減の七千九百三十四人だった。落ち込みがこれぐらいで済んだことに安堵している感じだ。

TVゲーム機メーカーは、IT社、メリット社など米国勢と、サミー、セガ社、ナムコ、コナミなど日本勢(それぞれ子会社)、アンダミロ社、イオリス社、KESAなど韓国勢が出展。とくに韓国勢が開発意欲を示した。米国アップルフォトシステム社はSNK製品を出品した。

インターネットを利用したジュークボックスをロウ社が紹介して注目された。ゲームをダウンロードするユーウィンク社の端末機なども相変らずだ。スペインのデジタルセンター社は、用意され選択できる人物写真に顔写真をうまく溶け込ませて、ハガキの大きさにプリントする「ドクターフエイス」を出品した。

米国ではこのあと各地で大手DBが「オープンハウス」を開催している。(追って詳報の予定)。

写真上は開会式で、下は「ドクターフェイス」を使用しているようす

SCE、スクウェアに出資

149億円で19%株主

スクウェアは家庭用ソフトの本業復帰

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、久多良木健社長)は十月九日、㈱スクウェア(本社東京、鈴木尚社長)が第三者割当増資する新株千百二十万株を百四十八億九千六百万円で引き受け、スクウェアの一八・六%株主になると発表した。スクウェアの筆頭株主は創業者の宮本雅史氏で、SCE払い込み後(十月二十七日)に宮本氏四一・〇%となるので、SCEは二位になる。

スクウェアは家庭用ゲームソフト「ファイナルファンタジー」シリーズで、九七年にはPS用で三百万枚を越えるヒットを出し、また今年七月にはPS2用で二百万枚以上のヒットを出すなど、SCEのマーケティングに協力してきた。これはとくにCG映像や独自の世界観によるものだが、同時に開発費も増大し、今年三月期連結決算では三十一億六千万円の赤字に転落。またCG映画制作事業が事実上失敗し、百三十九億円近い特別損失を計上する見込みとなったため、SCEによる支援を求めたもの。

フルCG映画「ファイナルファンタジー」は、同名TVゲームをCG映画として作品化したもので、このため九七年五月にハワイにスクウェアUSA社、同十一月米国西海岸にスクウェアピクチュアーズ社と、子会社を設立して制作を進めてきた。

この映画は今年完成し米国で七月、日本で九月に劇場公開された。しかし興行的には成功せず、スクウェアは十月二日、こうした映画事業からの撤退を明らかにした。同じフルCG映画でも、ディズニー映画「トイストーリー」のようなヒット作にはならず、日本企業による初のCG映画として記録を残したにとどまった。

SCEがスクウェア支援に乗り出したことは、スクウェアがナムコ、エニックスと組んで進めようとしている「三社連合」とどう関連してくるかが当面の大きな注目点となるが、この点については不明だ。ただ明らかなのは家庭用分野では、ゲームソフトの開発費が年々ふくらみ、ミリオンヒットを飛ばしても追いつけなくなるほど厳しい状況にあることと言える。

業務用市場

4年連続で縮小

販売24%減、OP4%減

JAMMAなど三協会は、二〇〇〇年度の実績に基づく「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を九月二十日付で発表した。それによると業務用AM機と家庭用TVゲームを合わせた市場が一兆九千四百六十五億円で前年比三・八%増となっているが、これは家庭用が伸びたためで、業務用市場は八・四%減の七千三百九十億円となり四年連続で縮小した。

同調査は九三年から三協会共同事業として実施しており、今回で八回目。実務は従来どおり自由時間デザイン協会に委託、その費用を三協会で分担している。今年三月期を対象に、五‐七月にアンケート調査を実施。調査対象は業務用製品の製造・販売業者とオペレーター、家庭用TVゲーム機・ゲームソフトメーカーで計千五十二社、うち有効回答の回収数は二七・〇%の二百八十四社と少なかった。

同報告書によると、業務用製品販売高は二三・八%減の千四百二十六億円となり、四年連続で減少した。うち国内向けが千二百二億円で一七・二%減、輸出は四六・六%減と大幅に落ち込んだ。

とくにゲーム場数が五千二百店も減少したことが、製造・販売業者に大きな影響を与えている。

オペレーション収入については推計値となっており、三・七%減の五千九百六十四億となり三年連続で減少した。とくにTV音楽ゲーム機の落ち込みが激しく、その他TVゲーム機とクレーン機も減少。逆にAM自販機が大きく増加したという結果になっている(17めんに詳報)。

風営法「解釈基準」改正

規制対象広げる傾向に

磁気カード使用でAOUは見解ただす

警察庁生活安全局は九月十九日、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準」（八五年一月、最終改正九九年二月）を大幅に改正した風営法「解釈運用基準」を、都道府県警に通達。十月上旬にこれを公表した。

今回の「解釈基準」改正は警察庁によると「内容は変えていない。これまで誤解を生じるおそれのあった箇所について明確化しただけ」と説明しているようだ。しかし少なくとも「八号営業」（ゲームセンター等）に関しては、いくつかの重要な変更点がある。そのうち遊技の結果を磁気カードに記録するのが違法で処罰されることについては、AOUでも問題があるとして警察庁の見解を改めて質（ただ）すことになったほど。

今回の「解釈基準」改正で「八号営業」に直接関係するところはおよそ次のとおりとなる。

① 遊技場営業者の禁止行為（法第二三条第三項）で、「八号営業」では「遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない」として処罰規定のあるのについて、「クレーン式遊技機等の遊技設備」が「遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供される」とした上で、「クレーンで釣り上げる等した物品で小売価格がおおむね八百円以下のものを提供する場合」には賞品提供に該当しない、と明文化した。逆に言うとこれまでは明文化しておらず、このルールは業界側の自主規制にとどまっていたものが、行政解釈として示された。

② 「遊技場営業者の禁止行為」でもうひとつ、「遊技の結果獲得した得点、数量等を」「電磁的方法により記録した媒体を発行し、又は交付すること」が加えられた。遊技の結果を磁気カードに記録したものを発行、交付する行為は、法第二三条第一項第四号（遊技の用に供する玉、メダルその他これらに類する物（＝遊技球等）を客のために保管したことを表示する書面を客に発行すること）と同じ違反行為としたが、記録されるデータの範囲を示していない。

③ 「八号営業」として規制対象となる遊技設備について、施行規則第三条で示された五種類に関する説明を加えるとともに、「当面対象としない扱いとする」ものを従来の範囲から狭くした。

施行規則第三条各号で加わった説明は次のとおり。一号遊技機＝「スロットマシンのほか、ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機等メダル、遊技球等の数量により遊技の結果が表示される遊技設備」。二号遊技機＝「ブラウン管、液晶等の表示装置に遊技内容が表示される遊技設備で、人間と人間若しくは機械との間で勝敗を争うもの又は数字、文字その他の記号が表示されることにより、遊技の結果が表わされ、優劣を争うことができるもの」。「前者の例としては対戦型麻雀ゲーム、後者の例としてはインベーダーゲームが挙げられる」。三号遊技機＝「いわゆるピンボールゲーム機」。

四号遊技機＝「遊技の結果が数字等で表示される遊技設備のうち、遊技の結果を数字等で表示し、その結果により優劣を争うもので」第一、第二、第三遊技機以外のもの。「このうち、人の身体の力を表示する遊技の用に供するものとは、投げた球のスピードを計測するもの、パンチの強さを計測するもの等、人の身体の能力を計測するものをいう」「また、射幸心をそそるおそれのある遊技の用に供されないことが明らかであるものとは、同一の条件の下に繰り返し遊技したとしても結果に変わりがない遊技設備をいい、生年月日、血液型、自己の性格等を入力して遊技する占い機がこれに該当する」。

五号遊技機＝「ルーレット遊技又はトランプ遊技の用に供する遊技設備のほか、賭博に用いられる可能性がある花札、サイコロ等を使用して遊技をさせ、優劣を争わせるための遊技設備」で、第一、第二、第三、第四遊技機以外のもの。

遊技の結果が数字等で示される遊技設備はすべて、射幸心をそそるおそれのある遊技の用に供されるか、賭博の用に供されるかという可能性がある、という新風営法制定、施行以来の考えをまったく変えていない。この考えでは遊技機賭博をなくするために、賭博とは無関係のゲーム機を規制するという根本的な誤りを拡大するばかりであるが、業界側がまったく努力していないこともあり、是正されていない。

従って旧「解釈基準」で規制対象外となっていたドライブ、飛行操縦などのゲームについて、今回は「戦闘により倒した敵の数を競うもの等、運転や操縦以外の結果が数字等により表示されるもの」は、規制対象に含まれるとして、規制対象外の遊技設備の範囲を今回一段と狭めた。

AOUでは今回の「解釈基準」改正について、十月二日の政策委員会、十八日の運営委員会で検討した結果、とくに遊技の結果を記録した磁気カードの交付が違法とされている点について、すでにセガ社「ダービーオーナーズクラブ」、「バーチャファイター4」、「クラブカート」で使用してきていることから、改めて警察庁・生活環境課に質（ただ）すことを決めた。

AOUが十月二十二日に警察庁に出向き、確認したことは二十四日報告された。それによると、「現在使用されているこれらのカードは『遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は度その他の単位に換算して電磁的方法により記録した媒体』には該当しない、したがって、これまでと同等に法令違反の問題は生じない」との見解を示したという。なぜ該当しないかなど根拠を示しているわけではない。

風営法「解釈基準」改正のうち「八号営業」関係の主な変更点（傍線部分）

なお、

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類する疑似体験を行わせるゲーム機（戦闘により倒した敵の数を競うもの等、運転や操縦以外の結果が数字等により表示されるものは除く。）

② 機械式等のモグラ叩き機については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。【第三-2】

(1) 遊技場営業者の禁止行為

遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供するクレーン式遊技機等の遊技設備により客に遊技をさせる営業を営む者は、その営業に関し、クレーンで釣り上げる等した物品で小売価格がおおむね八百円以下のものを提供する場合については法二三条第二項に規定する「遊技の結果に応じて賞品を提供」することには当たらないものとして取り扱うこととする。

(2) 法第二条第一項第八号に規定する営業を営む者が、遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は度その他の単位に換算して電磁的方法（電子的方法、電磁的方法その他の人の知覚によって認識できない方法をいう。）により記録した媒体を発行し、又は交付することは、法第二三条第一項第四号に違反する。【第十四-8】

東京ディズニー入園客

上半期929万人に

9月からTDSが加わる

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は十月一日、「東京ディズニーランド」（TDL）と「東京ディズニーシー」（TDS）の上半期（四-九月）合計入園者数が、前年比一六・五％増の九百二十九万九千人だったと発表した。

九月四日オープンのTDSが約一ヵ月分加わっているのが主な増加要因だが、TDLとTDSの各入園者数は明らかにされていない。同社では両パークの入園者数はほぼ見込みどおりとしている。

なおTDLの夏休み期間中（七月二十日-八月末）の入園者数は、前年同期比六・四％増の二百四十八万九千人だった。うち最高は八月十三日の八万千人だった。

「PS2」出荷

累計2千万台に

昨年2月以来1年半で

SCEは十月十日、家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」（PS2）が、昨年三月の国内販売以来、累計二千万台に達したと発表した。市場別では日本が六百八十六万台、昨年十月発売の北米が八百五十五万台、昨年十一月発売の欧州（PAL地域）が四百六十三万台で、計二千四万台となっている。

「PS2」生産態勢は順調に進んでおり、現在は月産百八十万台まで引き上げられ、出荷調整もできる。なお一千万台に達したのは今年三月二十三日だったので、わずか六ヵ月半で二千万台に達したことになる。これは初代「PS」と比べ三倍以上の普及スピードとなっている。

AMショー関連スナップ

セガ社の小間で（左から）香山哲COO、永井明専務執行役員、福島吉治会長、森啓二常務執行役員

協和プレイプロダクツの小間で（左から）岡本製作所の岡本典之社長、エナジィの佐々木耕太郎社長

ナムコの小間で（左から）高木九四郎副社長、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ社長、ナムコの中村雅哉社長、石川祝男常務、猿川昭義常務

ハピネット、千葉市川の

東日本ロジ竣工を披露

家庭用ゲームなど関係業者を招き

㈱ハピネット（本社東京、苗手一彦社長）は九月二十六日、関係業者約三百五十人を招いて「東日本ロジスティクスセンター」（千葉県市川市）竣工を披露した。同センターは一万三千平方㍍の土地に三階建て延べ床面積約二万四千七百平方㍍の倉庫、事務所を設けたもので、二十四時間受注、年中無休で、家庭用TVゲーム、玩具、雑貨を配送できる。

まず施設を案内して、作田隆副社長が、「高付加価値を提供する物流センターの構築をめざして計画した。高品質、高サービス、ハイスピード、これらを低コストで提供する物流、物流情報をリアルタイムで提供できる情報システムを実現した。変化にフレキシブルに対応できるオペレーションシステムであり、大きく貢献できる」と説明した。

竣工披露パーティーでは河合会長が挨拶、「十年前の十月一日、バンダイの代理店三社が合併して当社が出来た。関係業界に役立つ流通機能をめざすことが生き残る道と考え、商流、物流、情報の三位一体を合い言葉に十年経過した。この間さまざまな研究を進め、かなりの投資をしてきたが、その成果のひとつとして当センターを立ち上げることができた。最先端の物流機器と情報機器を備えており、関係業者に十分活用していただけると考えている」と述べた。

祝辞はSCEの丸山茂雄会長、日本トイザらすの田崎学社長、トミーの富山幹太郎社長がそれぞれ述べた。鏡割りには約四十名が参加、AM業界からはタイトーの西垣社長、ナムコの猿川常務、セガ社の湯川執行役員、カプコンの辻本専務、テクモの柿原会長が加わった。

乾杯の音頭では二十世紀フォックスホームエンターテイメントの内藤社長がとり、中締めではバンダイの杉浦幸昌会長が挨拶した。

ハピネット「東日本ロジスティクスセンター」披露会で、上はSCEの丸山茂雄会長、右上はハピネットの河合洋会長、右は作田隆副社長、下は同センター内のようす

ラウンドワン、ネットの

子会社を解散へ

中間期と通期を下方修正

㈱ラウンドワン（本社大阪府堺市、杉野公彦社長）は十月十二日、ネットワーク子会社である㈱クラブネッツを来年二月に解散することを決め、これに伴い業績予想（連結、単独とも）を下方修正した。

クラブネッツは九九年十一月に設立したネットワーク関連事業を行なう完全子会社で、ラウンドワン直営店での共通ポイントシステムサービスなどを行なっている。しかし共通ポイント事業は客の囲い込みにある程度成功したものの、端末機と結ぶISDN回線工事が大幅に遅れ、このため今春モバイル型端末機に切り換えたものの、加盟店は九月末現在一万三千店で計画の一万八千台に届いていない。しかも赤字は今年三月期で二十三億円と増え続けている。

ラウンドワンでは、共通ポイント事業は加盟店でのキャッシュバック、メールを通じたマーケティングなど、レジャー事業以外のビジネスとして成長できると期待していた。しかしこのまま継続することは借入金をさらに増やす必要があることから断念し、ポイント事業の譲渡先を年内に決めるとともに、来年二月にクラブネッツを解散、清算することになった。

ラウンドワンではクラブネッツへの貸付金八十二億円、清算資金十四億円と出資金三億円の計九十九億円を子会社整理損として特別損失に計上する。連結ではクラブネッツ事業撤退に伴う特別損失五十七億円を計上する予定。

これらに伴い九月中間期の単独業績は、売上高九十七億五千七百万円（五月の前回予想では九十八億七千万円）、経常利益十三億三千万円（変更なし）、中間損失五十一億六千七百万円（六億三千万円の利益）と予想を修正した。また通期単独では、売上高二百五億八千万円（二百三十二億三千万円）、経常利益十七億七千万円（十二億円）、当期損失十三億六千万円（三億千万円）と修正した。

連結中間期の予想は、売上高百億四千万円（百五億九千万円）、経常損失八千百万円（三億千万円）、中間損失二十三億七千五百万円（十億二千万円）と修正。また通期連結では、売上高二百五億八千万円（二百三十二億三千万円）、経常利益十七億七千万円（十二億円）、最終損失十三億六千万円（三億千万円）と赤字幅を広げる予想に修正した。

東京地裁、アルゼの

虚偽告知を認定

200万円の損害賠償命令

パチスロの特許など知的所有権を管理運営する日本電動式遊技機特許㈱（日電特許）が、アルゼ㈱と岡田和生社長を訴えていた訴訟で、東京地裁は八月二十八日、アルゼと岡田社長に対し損害賠償金二百万円の支払いを命じる判決を言い渡した。

判決によると、岡田社長は九九年十一月十五日アルゼ本社で記者会見を開き、サミーとの特許訴訟について事情説明した際に、「日電特許は異常な会社です。特許を持っていない人がお金を取っているんです。日電特許なんて、詐欺的行為ですよ」などと発言。これがパチンコ業界誌に掲載された。このため日電特許は不正競争行為（虚偽の風説の告知）を理由に損害賠償などを求めていた。判決はアルゼの不正競争行為があったとして、損害賠償を命じた。

アルゼは判決に不服で控訴したとのこと。

トムス、中間期と通期

予想を上方修正

アニメ商品化権などで

㈱トムス・エンタテインメント（本社名古屋、駒井徳造社長）は十月十七日、九月中間期と通期の業績予想（連結、単独とも）を上方修正、黒字転換を確実にした。

連結中間期予想の売上高は六十一億二百万円（五月の前回予想では六十億円）、経常利益は六億八千四百万円（四億八千四百万円）、中間利益は四億五千八百万円（一億六千万円）と修正した。

連結通期予想の売上高は百十五億四千二百万円（百八億五千万円）、経常利益は九億八千九百万円（七億二千万円）、当期利益は七億七千八百万円（五億円）と修正した。

アニメーション事業で、昨年七月から放映されている人気アニメ「とっとこハム太郎」の商品化権収入が大きく貢献したほか、海外販売も計画を上回る見込みとなった。アミューズメント事業では厳しい環境下で、前期出店の三店がフルに寄与した。また連結海外子会社で、中国への投資事業による特別利益が発生したとしている。

シチエ、第3・四半期

増収増益で推移

ゲーム場は5％増ペース

㈱シチエ（本社東京、森原哲也社長）は十月十九日、第三・四半期（七-九月）業績を発表。売上高は前年同期比〇・二％増の二十五億三千五百万円、経常利益は二四・一％増の四億六千八百万円、純利益は〇・九％増の四億三千八百万円と順調だった。

部門別売上高はレンタル（音楽、映像）が二・三％減の十六億五百万円、ゲーム場が四・八％増の八億八千七百万円、ボウリング場が二・五％増の四千百万円だった。レンタル部門減収は二店減ったため。

十月十三日に船堀店をオープンしており、初期投資負担があるが、通期業績予想の変更はない。

合同ショーパーティーで（左から）システムサービスの佐藤隼夫社長、セガ社の永井明専務執行役員、日本システムの村上栄司社長

合同ショーパーティーで（左から）総商の木村雅三社長（JAMMA副会長）、たつみ娯楽の入江昭造社長（AOU会長）

合同ショーパーティーで（左から）BLDオリエンタルの越智やすし社長、ユーエス産業の森莞爾社長、タイトーの林隆専務

合同ショーパーティーで（左から）サミーの鈴木義治取締役、川村康則本部長、バンプレストの伍賀植太社長、サミー・アミューズメントサービスの鈴木実社長

JAPEAが東西で

改正建築基準法の講習

これまでの評定から性能規定へ転換

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は、九月二十八日に東京・神田の総評会館で、十月五日に大阪・北浜の大阪証券会館でそれぞれ、遊園施設に関する改正建築基準法施行令などについての講習会を開いた。東京会場に百九名、大阪会場に百二十名、計二百二十九名の遊園施設関係業者らが参加した。

建築基準法が九八年に改正、公布されたのに伴い、施行令も改正、遊園施設に関する新たな告示が制定され、いずれも昨年六月一日施行された。これに伴いJAPEAでは遊園施設に関する新基準をまとめた解説書「遊戯施設に関する建築基準法及び関係法令の解説」（A4版、百十頁）をこのほど作成、これをテキストにして講習会を開いたもの。同解説書は三千部作成、会員に一冊千円、非会員に三千円で同講習会以降販売している。

東京会場では東京都建築指導部の町田修二副参事が開講挨拶、「建築基準法改正で遊園施設も含め従来の評定から性能規定に変わった。安全確保は法遵守とともに日常業務での取り組みが重要で、業務の当事者だけでなくJAPEAや関係機関の積極的な協力が必要だ。特定行政庁への遊園施設の定期報告は昨年度、全国で千二百件、うち報告義務がある指定対象機種は九六%で、安全に対する意識が高いが事故はなくなっていない。統計では年平均四件の事故が起き、九－十名が死傷している。米国ではこれまでのテーマパークでの事故の死傷者が一万人を超えたとの報告もある。遊園施設が多様化し、客席の移動速度が速くなっているが、加速度が高くなるほど事故が発生した時は大惨事となる。管理運行者は客に夢を与える一方で命を預かっていることを十分認識してほしい」と述べた。大阪会場では大阪府建築指導課の酒井裕明参事が挨拶した。

改正施行令や告示について、JAPEA技術委員会の馬場圭司委員長（大阪会場）、小川清副委員長（東京会場）が説明。その中で遊園施設がエレベーターに準じた扱いで規定されている施行令第百四十四条の改正では、構造強度に関する規定が整備され、従来は告示で定められていた規定のうち客席からの乗客の落下防止措置など重要なものは、政令に示された性能基準に基づく性能の検証を行なうことになった。具体的には構造上主要な部分および客席部分の安全性、非常止め装置の設置、周囲にいる人の安全性などが規定され、これらに基づき三つの告示が新たに出されたのが主な改正点と説明された。

この後、認定・評価制度と確認申請方法について、両会場とも㈶日本建築設備・昇降機センター認定評価部の高木克男部長が説明した。

JAPEA主催の改正建築基準法の講習会にて、上は東京都建築指導部の町田修二副参事、右はJAPEA技術委員会の馬場圭司委員長、下は参加者のようす

長崎オランダ村が

10月21日で閉園

ハウステンボスは継続

経営再建中のテーマパーク運営会社、ハウステンボス㈱（HTB、長崎県佐世保市、森山道壯社長）は十月十一日、テーマパーク「長崎オランダ村」（同県西彼町）を同二十一日で閉園すると発表した。同園から派生した「ハウステンボス」との差別化を図ってきたが、入園客の減少で閉園を決めたもの。閉園後は売却する予定。

「長崎オランダ村」は八三年七月、風車のあるドライブインからスタートし、その後ホールン地区、ウィレムスタッド地区と拡張を続け、九〇年には二百万人が入園する観光地として発展した。

こうした「長崎オランダ村」の成功から、分譲別荘付きテーマパーク「ハウステンボス」が建設され、九二年三月にオープンしたのに伴い、「長崎オランダ村」は一年がかりでリニューアルし、九三年四月に再オープンした。「長崎オランダ村」は「ハウステンボス」との差別化を進め、ファミリー、子ども向けで地元密着型の営業を続けた。しかし「ハウステンボス」の影響を受けて入園客は減少、〇〇年度は二十三万人まで落ち込んでいた。経営は九七年から西彼町などによる第三セクターに移ったが、HTBが主導権を握っている。

HTB経営の「ハウステンボス」も景気低迷による入園客の落ち込みは大きく、二千二百五十億円もの投資負担が経営を圧迫、開業以来赤字経営が続いている。このためHTBはメインバンクの日本興業銀行に債権放棄を要請し、昨年三月に二百二億円の放棄実施が決まった。しかし、それだけでは足らずHTBはさらに三百億円の債権放棄を要請していることが、十月十一日に判明している。

向ヶ丘遊園は

来年3月で閉園

小田急は遊園地から撤退

小田急電鉄㈱（本社東京、北中誠社長）は九月二十六日、直営遊園地「向ヶ丘遊園」（川崎市多摩区長尾）の営業を来年三月末に終え、閉園することにしたと発表した。同社は遊園地事業から撤退することになる。

向ヶ丘遊園は二七年（昭和二年）四月、小田急線開通と同時にオープン、当初は入園無料だったが、五二年から有料にした。五一年に関東初の空中ケーブルカー、五八年にばら苑、六五年にスケートリンク兼プール、七六年に大観覧車を設けた。

また八八年に「フライングステージ」、「フローラルダンス」、「ワイルドグース」、八九年プール施設内に「ウォータースライダー」、九一年に「バルーンファンタジア」、九二年にスーパーローラーコースター「ディオス」、九七年に木製アスレチック施設「プースカランド」を設けた。遊園地の敷地は約二十九万二千平方メートル。

ピーク時の八六年度で百十六万人が入園したが、入園者数は二〇〇〇年度で五十五万人まで落ち込んだ。収益記録では最盛期の九〇年度が九十五万人で約二十七億円の営業収入があったのに対し、二〇〇〇年度の営業収入は約十四億円だった。このため同園閉鎖を決めたが、閉鎖に伴う整理損として約十億円を見込む。

閉園後の跡地利用については現在のところ未定で、遊園地以外の事業の可能性や第三者への売却など有効利用を検討していく。なお駅名「向ヶ丘遊園」の変更も検討する予定。

大阪府協、理事会

統一イベント今年から中止

後任監事に松村氏

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、川楠俊太郎会長）は九月二十六日、大阪・森ノ宮のアピオで第九十六回理事会を開き、新監事の選任、「ゲームの日」についての検討などを行なった。

監事の選任は、前監事の田中熊雄氏（㈱マルキ）が退会したことによるもので、後任に前回理事会で推薦した松村芳樹氏（かもめレンタル）を選任した。

今年の「ゲームの日」は、従来行なってきた近畿地区協議会（六府県協）による統一イベントは実施しないことになった。実施を希望する会員は、イベントグッズなどをAOUへ直接注文し独自に行なうこととした。

また毎月二十三日の「ゲームの日」については、AOUが作成する「無料ゲーム券」を希望する会員に配布することになったが、同券の配布枚数を設置台数に応じて制限すること、当日のみ有効と表示することなどをAOUに要望することになった。

十二年にわたり事務局を担当してきた今西徹氏の異動について、梅原靖三相談役と正副会長で検討することになった。

このほか両替機で偽造千円札で両替えされる事件が大阪、兵庫を中心に多発しているとの報告があり、連続して両替えする客には気をつける、両替機の設置場所を変えるなどして注意するよう会員に知らせることになった。

合同ショーパーティーにて（左から）カプコンの吉田昌稔常務、テクモの中村純司社長

合同ショーパーティーにて（左から）総商の木村雅三社長、ナムコの猿川昭義常務、ダイワ貿易の田中亀雄会長、ナムコの中井一栄課長

大阪電通大に

コナミホールを

建設するため6億円寄付

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は十月二日、同社の寄付により建設が進められていた大阪電気通信大学・四條畷学舎（大阪府四條畷市）の新施設「コナミホール」が九月二十日完成したと発表した。

この施設は同大学創立六十周年記念事業の一環として新設されたもので、三階と管理用塔屋から成る円柱形の建物。全体は「先端マルチメディア合同研究所」とし、二－三階が「コナミホール」となっている。同社は「IT、マルチメディア研究を支援する」ことを目的として、同ホール建設に六億円を寄付した。

同ホールは九百五十名収容の多目的スペースで、大型スクリーンを備え、多種の音響・映像、インターネットなどあらゆるメディアに対応した最新機器が設置されており、九月二十九日使用を開始した。

なお上月社長は九二年から同大学の理事を務めるとともに、客員教授として特別講義を行なうなど貢献し、九八年に同大学初の名誉博士の学位を贈られている。

アトラス、提携で

キャラアニに出資

家庭用重点、角川書店

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）は九月二十五日、角川書店の子会社である㈱キャラクター・アンド・アニメ・ドット・コム（キャラアニ、本社東京、村上浩一社長）に五・四%出資し、岩田氏がキャラアニの取締役に就任した、と十月十七日に発表した。

家庭用重点、角川書店との提携の方針から進められたもの。キャラアニはアニメ、コミック、ゲームなどのキャラクター商品の企画、製造、販売が主業務で、有力キャラクターを使うビジネス拡大をめざすアトラスでは、キャラクター商品の共同開発などが可能と判断、提携した。五千万円出資した。

特許・実用新案出願公告・公開

（10月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

十月二日＝「野球ゲーム装置、野球ゲーム用処理方法、および野球ゲーム用プログラムを記録した記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、3215097、11-314327。

十月九日＝「景品獲得ゲーム装置」、日本サーボ㈱（東京）、3217049、12-67442。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、3217335、11-324431。

十月十五日＝「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、3219735、10-186945。「情報配信装置および情報記憶媒体」、同、3219747、11-342959。「ビデオゲーム装置、ビデオゲーム表示方法およびビデオゲーム表示プログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、3219744、11-211014。「ビデオゲーム装置」、パイオニア㈱（東京）、㈱ハドソン（北海道）、3219860、4-243806。

特許出願公開

十月二日＝「遊技機用表示装置における回転表示体の図柄表示用テープ」、㈱平和（群馬）、13-269433(請)。「スロットマシン」、同、13-269434(請)。同、13-269438(請)。同、サミー㈱（東京）、13-269437(請)。「遊技機」、㈱オリンピア（東京）、13-269435(請)。同、13-269436(請)。同、13-269439(請)。同、13-269440(請)。「遊戯装置の払出し制御装置」、㈱トーゴ（東京）、13-269441。「ゲーム用表示装置」、㈱ナムコ（東京）、13-269477。「射撃ゲーム装置」、同、13-269478。「遊戯装置」、同、13-269484。「ゲーム用入力装置」、同、13-269486。「記憶媒体およびゲーム装置」、㈱トミー（東京）、13-269479。「ビデオゲーム装置及び画像表示方法及び振動制御方法及び記憶媒体」、㈱セガ（東京）、13-269480。「動画像再生方法及び音楽ゲーム装置」、同、13-269483。「ゲームシステム、ゲームシステムにおける画像描画方法およびゲーム用プログラムが記憶されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメントジャパン（東京）、13-269481(請)。「ゲームシステム、ゲーム用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体及び画像表示方法」、同、13-269482(請)。「エンタテインメント装置、記憶媒体および表示オブジェクトの操作方法」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-269485(請)。「ゲーム機用コントローラ」、同、13-269487。「インターネット等の通信回線を用いた釣りゲーム方法」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-269488。

十月九日＝「ゲーム装置、ゲームプログラムが記憶された記憶媒体」、カシオ計算機㈱（東京）、13-276299。「マルチメディアゲームシステム」、㈱パブリシティコア（新潟）、13-276300(請)。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、13-276308。同、㈱東プロ（東京）、13-276311。同、13-276318。同、13-276319。同、㈱オリンピア（東京）、13-276302(請)。「遊技機」、同、13-276310(請)。同、13-276312(請)。同、13-276315(請)。「スロットマシンリールの連結装置」、㈱ユニ機器（栃木）、13-276303。「スロットマシンおよびそのエスカッション」、㈱エイペックス（東京）、13-276304(請)。「遊技機用メダルセレクタの保持装置」、同、13-276314(請)。「遊技機用マネーボール」、同、13-276316(請)。「遊技機用メダル払出し装置」、同、13-276317(請)。「遊技スイッチ装置」、㈱平和（群馬）、13-276305(請)。同、13-276306(請)。同、13-276307(請)。「遊技機の回転表示装置」、同、13-276309(請)。「ゲーム機」、アリストクラト・テクノロジーズ・オーストラリア社（オーストラリア）、13-276313。「遊技台」、㈱大都技研（東京）、13-276320(請)。「リズム入力ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、13-276409(請)。「ゲーム装置、および情報記憶媒体」、同、13-276414。同、13-276415。同、13-276416。同、13-276417。同、13-276418。同、13-276420。同、13-276331。「ゲーム機の入力装置」、同、13-276421。「音楽演奏ゲーム機」、同、13-276422。「スポーツゲーム装置」、同、13-276427(請)。「入力機構及びそれを備えたゲーム装置」、同、13-276428。「ゲーム装置、戦闘結果処理方法および情報記憶媒体」、同、13-276430。「ゲーム装置、情報記憶媒体および情報伝送媒体」、同、13-276432。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、同、13-276434。「ロッカー型プライズゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-276410。「ゲーム方法又はインターネット等の通信回線を通じて端末上で操作可能なゲームシステムを構成するサーバ」、同、13-276439。「プライズマシン用景品の在庫及び利益管理システム」、㈲経営企画室（福岡）、13-276411。「ゲーム装置、その制御方法、管理サーバ、及びその制御方法」、松下電器産業㈱（大阪）、13-276412。「画像処理装置、集団キャラクタの移動制御方法、集団キャラクタの移動制御を含む遊技装置、遊技成績の演算方法及び記録媒体」、㈱セガ（東京）、13-276419。「ゲーム装置および画像処理方法」、同、13-276435。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、13-276423(請)。同、13-276424(請)。同、13-276425(請)。「球技系ゲームのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体およびプログラム、ならびに、球技系ゲーム処理装置およびその方法」、㈱スクウェア（東京）、13-276426(請)。「ゲーム装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-276429(請)。「スカウトゲーム方法及び装置並びに可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、コナミ㈱（東京）、13-276433(請)。「コミュニケーション方法およびコミュニケーション装置」、大日本印刷㈱（東京）、13-276436。「キャラクタ変換方法及びシステム」、㈲マトリクス（愛知）、13-276437(請)。「ネットゲームシステム、ネットゲーム装置、ネットゲーム方法及びネットゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、13-276438(請)。「携帯電話通信ゲームシステムおよびゲーム方法」、㈱エニックス（東京）、13-276440。

「ゲームマシン」のウェッブサイト
http://www.ampress.co.jp/
ニュースレリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

合同ショーパーティーで（左から）協和プレイプロダクツの蓼沼嘉明氏、エイケイワークスの佐原茂行常務、協和プレイプロダクツの野村耕造社長、大阪娯楽機製作所の藤原忠社長

合同ショーパーティーで（左から）カプコンの吉田昌稔常務、タイトーの西垣保男社長、アドアーズの河野良明社長、タイトーの飯沢幸雄常務

合同ショーパーティーで（左から）セガ社の香山哲COO、ナムコの猿川昭義常務、セガ社の鈴木久司取締役、ナムコの石川祝男常務

39th Amusement Machine Show

続 アミューズメントマシンショー

各社出展内容

(前号からの続き)

その他アーケード機

プライズゲーム機主流 遊びの要素重視の傾向

TVゲーム機とメダルゲーム機（本紙前号掲載）以外のアーケード機（プライズマシン、AM自販機、占い機を含む）の分野は、ほとんどが景品を払い出すタイプの出品となった。

今回はルーレットや電光点滅式のものが少なくなり、ナムコ、タイトー、カトウ製作所、こまやなどが遊びの要素を重視したゲーム機を披露した。

アトラス

撮影、落書き、プリントアウトの場所を別々にしたシール機でデジカメ三台搭載の「やまとなでしこ」（本紙第644号「話題のマシン」参照）を出品した。

アルゼ

プライズマシンとしてバーで景品を押して落とす「PP-AAO1」、2Pクレーン機「CP・AAO2」を紹介（いずれも本紙第642号「話題のマシン」参照）。

またひとつの試みとして、タイトーがメダルをかき落とすプライズマシン、友栄がぬいぐるみのプッシャータイプを紹介した。

AM自販機は写真の鮮明度を一段と向上させたシール機が中心となっている。占い機はユウビスのみが新作を紹介した。

エイブル

打ち出したボールがゲートを通り風車を回すと、景品を吊り下げたら旋状のバーが回り景品を落とす「スパイラルチャンス」、BB弾を発射するガンゲーム機第二弾で射的をモチーフにした「射的名人」を展示した。

大平技研工業

ジーンズをはいたお尻部分を蹴り上げてキック力を試す「キックアップ」、水面を流れる模型の魚を釣り上げる二人用プライズマシン「釣れるんです！ハイ」、選んだ景品をオークション形式で獲得する「オークションクラブ」、高さが低い四人用クレーン機「フォーポケット」、ミニクレーン機「ちびぽけっと」を出品。

また証明写真のほか持ち込みデータもプリントアウトできる装置「プリキューブ」を展示した。

オムロン

ストロボを四ヵ所に設置し明るさを均一にしたシール機「シルキーショット」を発表した。

カトウ製作所

プライズマシンとして、クレーンでボールをつかんで皿に入れて転がし底の当たり穴に落とす「ポケットクルンッ」、どこから落ちてくるか分からないボールを下でキャッチする「ブラインドキャッチ」、「ポケットリフター」にジャンケンゲームなどを加えた「ポケットジャンケン」をいずれも参考出品。

またバスケットボールをモチーフにスロットで払い出し個数が異なるという遊びの要素を加味したガム自販機「ショットガム」を展示した。

北日本通信工業

ミニ景品をつかむタイマー制クレーン機「とりほうだい」を出品した。

コナミ

色合いの自動調整、カメラの高さの自動制御などの機能を採用したシール機「セレブリティスタジオ」を展示した。

こまや

サオに吊り下げたリングで倒れたピンをうまく立てる「BIN・TATE」（本紙第644号「話題のマシン」参照）、ハンマーでボタンを叩いてパックを上昇させゴーストをやっつける「ゴーストパンチ」（同645号参照）、落下させたボールが下部でバウンドして上昇し停止した個所の得点が入る「ドロップシュート」のプライズゲーム機三機種を出品。

右の写真はエイブルのガンゲーム機「射的名人」で、BB弾を発射し前方に並ぶターゲットを倒していく

右の写真はボールの通過で風車が回転し景品を吊るしたら旋状バーが回るエイブルの「スパイラルチャンス」

上の写真は「やまとなでしこ」をアピールしたアトラスの小間、下はアルゼの小間で２種類のプライズマシンの展示部分

写真はいずれも大平技研工業の小間にて、左はお尻を蹴り上げてキック力を試す「キックアップ」、上は水槽を使った魚釣りゲームで噴水などの演出を加えた「釣れるんです！ハイ」、右上はオークション形式で競り値により景品が上昇、下降する「オークションクラブ」、右下は「チビポケット」、下は「フォーポケット」のプレイのようす

シーテックジャパン01

表示装置で進歩

硬貨作動式プリンターも

国内最大の電子機器総合展「シーテックジャパン01」（CIAJ、JEITA、JPSA共催）が十月一－五日、千葉の幕張メッセで開かれ、十五万八千八百三十人が登録入場した。エレクトロニクスショーとコムジャパンが昨年統合されたもので、今年は二回目。情報、通信、映像など幅広い分野をカバーしている。

ディスプレイ分野では有機EL（電子蛍光）表示装置を使ったワイヤレスのマイクロテレビを参考出品して注目された。液晶テレビは従来の24型から30型へ、PDPは50型から32型へと発展しつつある。DVD機器はハードディスク組み合わせ型などが紹介された。

通信分野では、KDDIのネットワークサービス「マルチマッチング」が紹介された。第三世代の携帯電話「IMA-2000」に基づく、次世代携帯電話サービス「FOMA」が十月一日に開始されており、その端末機が紹介された。

ソニー、富士フィルムなど数社は、デジカメで撮った写真をプリントする硬貨作動式プリンターを出品。今後需要が増えると見込んでおり、ゲーム機メーカーとの共同開発を検討しているところもある。

その他光ファイバー、ADSL技術とブロードバンド関連機器や、サーバーなどのハード／ソフトウェアも紹介された。

シーテックジャパン01で紹介されたＫＤＤＩ「マルチマッチング」

ハニュウ社長

羽生勲氏が死去

羽生　勲氏

羽生　勲氏（はにゅう・いさお＝㈱ハニュウ社長）十月一日午前六時三十分、胃がんのため仙台市内の仙台オープン病院で死去、六十歳。東京出身。自宅は宮城県黒川郡富谷町東向陽台二の六の二十七。葬儀・告別式は三日、仙台市泉区の清月記で行なわれた。喪主は妻照子（てるこ）さん。

六五年に太東貿易（現タイトー）に入社し、七三年退職。仙台アミューズメントサービスとして創業、八三年ハニュウを設立した。九六年以来、宮城県アミューズメント施設営業者協会会長。AOUでは理事や研修委員長などを務めた。

広島県協、通常総会

福祉へ出前計画

「ゲームの日」イベントで

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長、会員十六社）は八月二十二日、広島市内のメルパルクで第十六回通常総会を開き、予決算案などを承認、また「ゲームの日」イベントなどを検討した。同総会には委任六社を含む十三社とオブザーバーとして十名が参加した。

予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。会員数は一社入会、四社退会し前期に比べ三社減となった。

十一月の「ゲームの日」イベントは今年も実施することを決め、昨年同様、児童福祉施設の広島修道院へゲーム機の出前サービスを行なうことになった。セガ社、ナムコ、プロバックスが中心となって担当し、出前するゲーム機の機種などを検討することにした。

議事終了後、県警生活安全企画課の岡本祐二係長が、年少者の雇用禁止と雇用時の年齢確認の義務など風俗営業の運営面での留意点について、また同少年課の堀靖子補導員が少年客への対応などについて、それぞれ説明した。

SKジャパン

イメージライフの営業権を買収

㈱エスケイジャパン（本社大阪、久保敏志社長）は九月二十日、㈱イメージライフ（本社東京、林忠社長）からキャラクターグッズ営業権を三千五百万円で譲り受けることになった、と発表した。十月一日付で実施した。

イメージライフは光や音を出すキーホルダーなどの企画、販売会社。エスケイジャパンはそのうちキャラクターグッズに関する営業権を買収したほか、商品開発や顧客開拓などを目的にイメージライフと業務提携した。

論潮

行政解釈

法令解釈ということだけに限って論じるだけで一冊の本になってしまう。林修三著「法令解釈の常識」（日本評論社）などがそうである。そこで「有権解釈」は本来、確定判決を通じて行なわれる裁判所、それも最高裁の解釈以外にはありえない、としている。しかし、一般に「ある法令の施行について責任を持つ行政機関が、その法令の規定についてその役所としての公の解釈を示したもの」が「有権解釈」と呼ばれたりする。

つまり、本来の意味の「有権解釈」と、施行行政機関の「有権解釈」は意味が違うことに注意を払う必要がある。後者の「有権解釈」は、裁判所のような法的拘束力を持つものでないことはもちろん、立法者自体の解釈を示したいわゆる法規的解釈とも違って、一つの行政解釈にすぎず、下級機関に対する拘束力は持つが、裁判所に対する拘束力は持たないし、また学者など一般の人びとをも拘束するわけのものではない（同書八十六頁）。

風営法「解釈基準」は今回改正され「解釈運用基準」となったが、まさに風営法施行上の警察庁の行政解釈を示すもので、下級機関に対する有権解釈となっている。従ってこれにより、同法の「円滑かつ適切な施行」を図ることができれば、それでよいわけである。もちろん警察庁とその下級機関以外では狭い行政解釈に拘束されることなく、必要な批判をしてなんら支障があるわけがない。

風営法で定める「八号営業」（ゲームセンター等）に関する規定が、どれほど矛盾しているかについて、本紙はこれまで繰り返し述べてきているので、ここで蒸し返すのは遠慮しておくが、今回の「解釈運用基準」で八号営業規制対象遊技設備の説明中「優劣を争うこと」を掲げている点にのみ触れておきたい。ゲームがプレイヤーとコンピューターとの闘いであっても、決して「優劣を争うこと」につながらないことは自明である。あまりにもゲームを知らなさすぎる行政解釈と言える。

人事異動

アムス

（10月1日）会長（社長）梅村富久▽社長（専務）水野正

アトラス

（10月11日）事業戦略室長、松井一夫

タイトー

（11月1日）総務本部長、井上明▽管理本部長（総務管理本部長）安藤寛▽総務本部副本部長（総務管理本部副本部長）高橋勝巳▽AV事業本部副本部長、殿村裕誠▽同、山本達也

本社移転

㈱アムス＝名古屋市名東区小池町四五二番地、シャトーエミール103、☎（052）774－2511、水野正社長。

39th Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケード機

ドロップシュート（こまや）　ワンダークラッシュ（タイトー）　射的名人（エイブル）　ポケットクルンッ（カトウ製作所）　ブラインドキャッチ（カトウ製作所）　ウルトラマンコスモス・コスモスシュート（バンプレスト）　仮面ライダー・ライダーシュート（バンプレスト）

おやつちょ～だい！（ナムコ）　じゃんけんしようよ！（ナムコ）　おさるのえっさほいレース（昭和技研／友栄）　マシンガンアクション（ホープ）　ドラえもん・タマ入れ大作戦（ホープ／ファンフィールド）　ファイナルボウリング（ホープ）　キックアップ（大平技研工業）

釣れるんです！ハイ（大平技研工業）　スライダーキャッチャー（CDS／ファースト）　新型クレーンゲーム（仮称）（ナムコ）　UFOキャッチャー 7（セガ社）　対戦モグラ・バトルファーム（トーゴ）　ナイアガラDX（ユウビス）

39th Amusement Machine Show

写真は上下ともクレーンの高さも操作できるなど新機構を搭載したセガ社「UFOキャッチャー7」で、上は4台を組み合わせ角の台間にディスプレイを設けた設置例、下は同機を説明しているようす

サミー

ボタンを叩いてハンマーを振り下ろし、流れてくるランプに当てるプライズゲーム機「**スライダーキャッチャー**」（CDS／ファースト）を出品。

セガ社

クレーンの降下を途中で止められるボタンを加え、イメージを一新できるパネル交換方式などを採用した「**UFOキャッチャー7**」、八色のフラッシュライトと四色の背景からの色、四段階からの明るさなどが選べるシール機「**衝撃美写**」（日立ソフトウェア）を展示。

SLS

イーキューリンクのサイト「みてみて」に対応し写真付きのメール送信やチャットができるシール機「天使のステージ」（タツミ）と「ヒトミ2」（IMS）の「みてみてバージョン」を紹介。

泉陽興業

従来機のボタン操作を足踏みスイッチ式にして縄跳び感覚でのプレイもできるようにした「**なわとび大会ホッピングマット**」を展示した。

写真はいずれもタイトーの小間にて、上の写真左はボールを弾き返しながら得点を重ねる「ワンダークラッシュ」、右はバーで山積みのメダルを台から落としていく韓国製「ロストポリスⅡ」、下は12月から展開するAMコーナー「ポストペット・ファンファクトリー」の設置例

タイトー

ソニーCNCのメールソフト「ポストペット」のキャラを使ったAM機のコーナー「**ポストペット・ファンファクトリー**」の展開を十二月から開始すると発表。そのAM機として2Pクレーン、シール機、記念メダル自販機（ペニープレッサー）の三機種を紹介した。

またプライズマシンとして、角度が変化する斜面上にボールを弾き返しながら斜面上部のプレートに当てて得点を重ねる「**ワンダークラッシュ**」、メダルを山積みした台の上で垂直バーを移動させ、指定範囲の枚数のメダルを落とすという韓国イオリス社製「**ロストポリスⅡ**」を紹介した。

トーゴ

二人が向かい合ってそれぞれ四匹のモグラをハンマーで叩く二人同時対戦プレイや連打もできるモグラ叩きゲーム機「**対戦モグラ・バトルファーム**」などを披露した。

ナムコ

大きなサンドバッグを殴ると奥へスライドして鎖に当たり衝撃音が鳴るパンチングマシンで、TVモニターに評価などが表示される「**ノックダウン2001**」、二本のアームで景品をつかみ取るクレーン機でアーム間が五十五チセンもある新タイプ「**新型クレーンゲーム**」（仮称）、新シリーズ"キッズプライズ"として、回転する三羽の小鳥の口にボールを入れる「**おやつちょ～だい！**」、足がグー、チョキ、パーになっている虫キャラとジャンケンする「**じゃんけんしようよ！**」、どのハムスターがドングリを持っているかを当てる「**どんぐりど～こだ？**」を披露。

バンプレスト

プライズマシンとして、ブルドーザー形ロボットを操作しボールを押し転がしながらゴールへ運ぶ「**ロボゲッチュ**」、スマートボールタイプで動くキャラ人形をフィールド上に設置した「**めざせ海賊王！ルフィの大航海!!**」、サッカーをモチーフにボールを発射し敵キャラのキーパーを避けてゴールに入れる「**仮面ライダー・ライダーシュート!!**」、敵キャラの開く手の爪の中にボールを飛ばす「**ウルトラマンコスモス・コスモスシュート!!**」などを出品。

また必ず最低一つの景品を払い出す自販機タイプのゲーム機として、アンパンマンを回転させボ

上の写真はいずれもカトウ製作所の新プライズゲーム機で、左は屋根から落ちるボールを受ける「ブラインドキャッチ」、右は「ポケットクルンッ」のようす

上の写真はいずれもこまやの新プライズゲーム機で、左はハンマーでパッドを叩く「ゴーストパンチ」、右はビン立てゲーム「BIN・TATE」

上の写真はネット対応シール機など展示したSLSの小間

上の写真はサミーなどの小間で紹介されたCDS／ファーストの「スライダーキャッチャー」。ハンマーで電光を打つ

左の写真は泉陽興業が出品した「なわとび大会ホッピングマット」。跳びながらフットボタンを踏み縄跳びをする

39th Amusement Machine Show

ホープのアーケードゲーム機で上の写真はピンが弾き飛ぶ「ファイナルボウリング」、右はガンゲーム「マシンガンアクション」

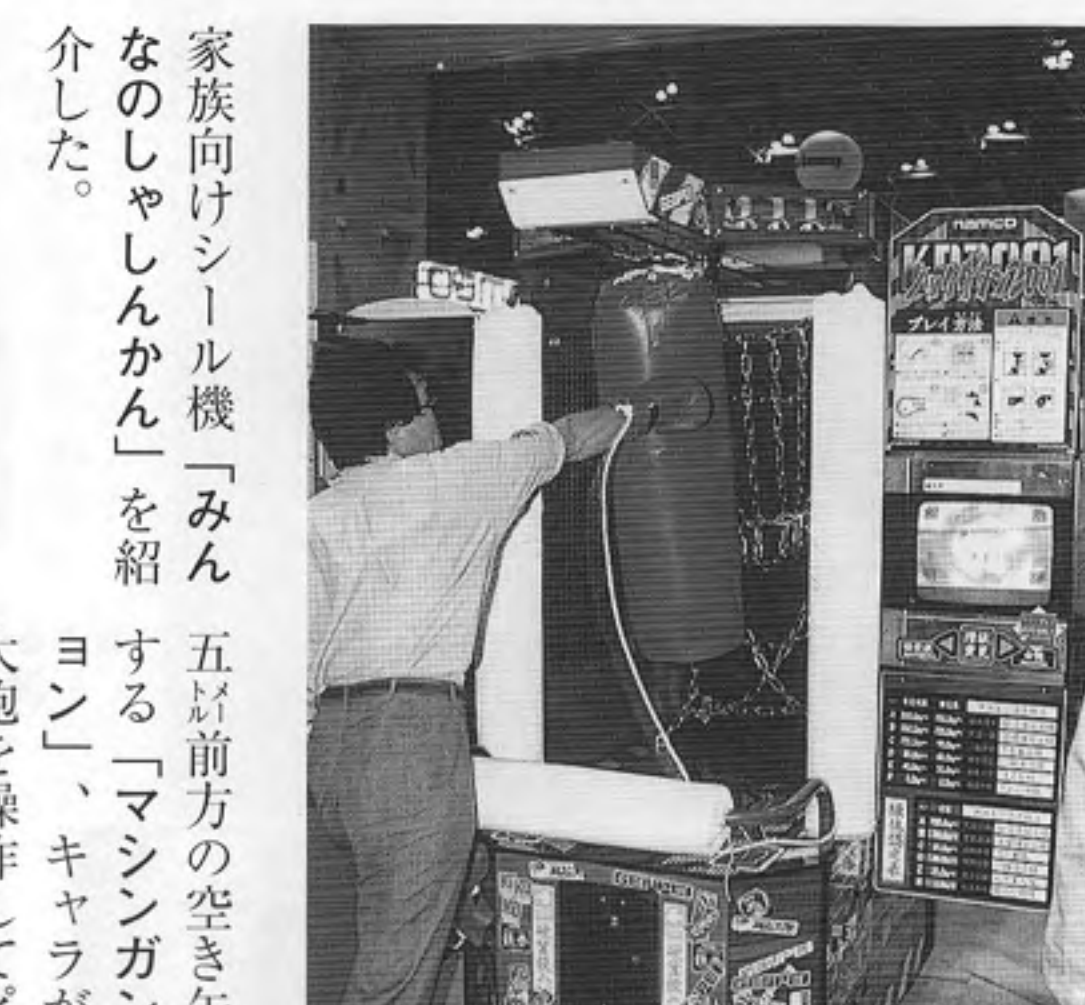
左は幅55センチの間隔がある二本の爪を使用したナムコの新タイプ「新型クレーンゲーム」（仮称）

ールをキャッチする「**空中大回転**」（本紙第641号「話題のマシン」参照）、ボールを打ち出し皿の底の穴に入れる「**プチポンコレクション**」（同645号参照）を展示した。

また人気キャラをフレームに使い操作が簡単な家族向けシール機「**みんなのしゃしんかん**」を紹介した。

ホープ

ミニボウリングだが実際と同じようにピンが弾き飛び自動的に回収、セットされる「**ファイナルボウリング**」、二人用ガンゲーム機でBB弾より大きめの弾を発射し約二・五メートル前方の空き缶を狙撃する「**マシンガンアクション**」、キャラが乗った大砲を操作してピンポン玉を発射し前方で動く穴に入れる「**ドラえもんタマ入れ大作戦**」（ファンフィールドとの共同開発）を披露した。

写真はいずれもバンプレストの新プライズゲーム機で、左はボールを飛ばす「ウルトラマンコスモス・コスモスシュート」、中央はスマートボール式でキャラ人形が動く演出などがある「めざせ海賊王・ルフィの大航海!!」、右はブルドーザーを操作し前方のゴールへボールを押し込む「ロボゲッチュ」

左はナムコの新パンチングマシン「ノックダウン2001」のプレイで、奥の鎖に当たると大きな音が鳴り響く

友栄

多くのぬいぐるみを乗せて前後にスライドする板の上にもう一つぬいぐるみを落とし、手前にあるものを押し出すプライズプッシャーという新しい試みの「**ウエーブアイランド**」（昭和技研製）、縦に並んだサルの手前からカゴを頭上に持ち上げて、入ったボールを後ろへと渡していくという演出がある「**おさるのえっさほいレース**」（同）、砲台形水鉄砲で前方の標的を狙う二人用カーニバルゲーム機「**ドッピュンカントリー**」（真砂工業との共同開発で両社が出品）を紹介した。

ユウビス

四柱推命をもとにした占い機でコメント付きの占い結果をプリントアウトする「**フォーチュンテラー**」、数個のパチンコ玉を落としてポケットに入れるプライズゲーム機「**ナイアガラDX**」、景品を吊り下げた風船をバーで突いて割り景品を落とす「**バルーンショット**」（SNK製、総商も出品）を紹介した。

リバーサービス

パンチングマシン「**モンスターパワー2**」（韓国クリネックス社製）、点滅LEDを止めるプライズマシン「**ソニックビート**」と「**タイムバスター**」などを紹介した。

トーゴの2人用モグラ叩き「対戦モグラ・バトルファーム」で、両側のプレイヤーが同時プレイ

友栄が紹介した昭和技研製のプライズプッシャーゲーム機「ウエーブアイランド」のようす

遊園施設・乗物機

遊具はユニット化傾向 景品獲得の走行乗物も

遊園施設と乗物機の分野は出展社数が大幅に減少し、新製品の展示も数機種にとどまった。

遊園施設では、異なるタイプを組み合わせ一つの複合遊具にしたものが実物展示された。新しい試みとしてゼリー状のプールで遊ぶもの、レール走行式乗物機に乗って景品を釣り上げるものなどが展示された。

協和プレイプロダクツ　BLDオリエンタル

両社は共同小間で出展した。協和プレイプロダクツは、ボールプールやチューブトンネルなどの遊具を組み合わせ中心に巨大な鳥の造形を設置し一つの遊具施設にした「**ジャングルクライマー**」を実物展示した。

BLDは、ゼリー状のプールに張った透明テントの上で飛び跳ねて遊ぶ新タイプ「**ジェルのおうち**」の上に、舞う風船と戯れる「フワフワ風船」を設置し二層式にした「**波のりランドゆらゆら**」を披露した。

また乗物に乗って景品をつかむ「**ライドキャッチャーのってとる**」の新タイプとして、釣り舟に乗りサオで景品を釣り上げるタイプ、サオを備えたレール走行式乗物機で走行しながら途中に設置された箱の中から景品を釣るタイプなどを展示。

上の写真はユウビスの小間で「フォーチュンテラー」などの展示。下は友栄と真砂工業の共同開発機で水鉄砲ゲーム機「ドッピュンカントリー」のプレイ

サノヤス・ヒシノ明昌

ファミリー向けの吊り下げ式ローラーコースター「**バットフライヤー**」、円形に乗物が連なって走行するもので乗物がハンドルで向きを変えカーブで一回転する新バージョン「**レディバード**」、動物の顔をデザインしたゴンドラの観覧車「**アニマル観覧車**」などのライド部分を実物展示。また同社一連の各種遊園施設をパネルやビデオで紹介した。

サミー

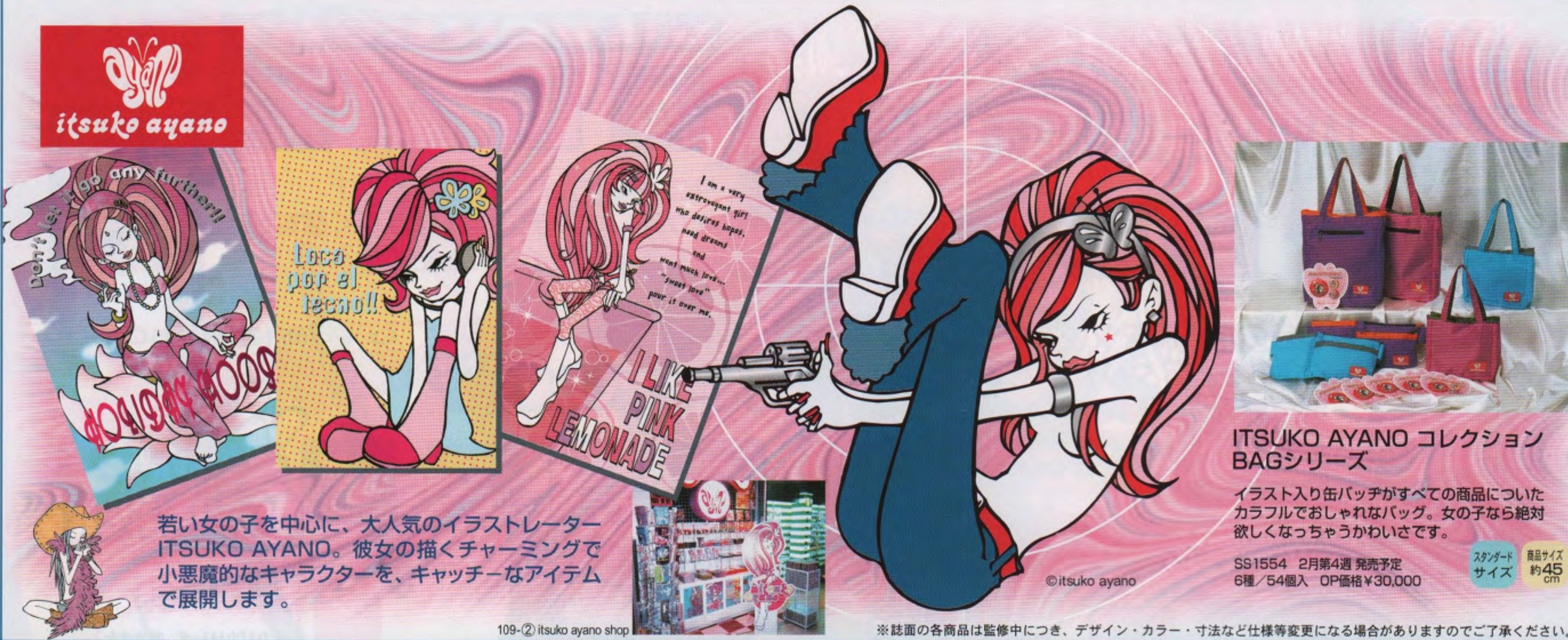
簡単なTVドライブゲームを内蔵した定置型乗物機として、馬車形「**ファンキーカー**」、自動車形「**モダンカート**」、船形「**エイブルセーラー**」、飛行機形「**トップガン**」（いずれも台湾サブシノ社製）を参考出品した。

泉陽興業／泉陽機工

各種遊園施設や輸送用乗物などをすべてパネルや映像のみで紹介した。

16めんへ続く

サルがカゴを頭上に持ち上げボールを後ろへ渡す昭和技研製「おさるのえっさほいレース」

ユウビスなどが展示したSNK製「バルーンショット」で、風船を突いて割り吊り下げ景品を落とす

Prize Forum

プライズフォーラム

好事門を出でず悪事千里を行く
景品の限度額を守って健全営業

――浮かない顔ですね。

――うん。業者の集まりに出ると、監督官庁の警察からの話がいつも出るんだ。今日なんかは「高額景品やプレミア付き高額カード、ピンクもの景品の使用を自粛するように」って要請があったんだ。

――いいじゃないですか。うちの店では景品にそんな物を扱っていないんですから。

――そうなんだ。うちではそういうものは絶対に扱わないのに一部の業者がやっているから注意される。それはまじめな業者にとっては本当に嫌なことなんだ。それにルール違反をするような業者は会合なんかには出て来ないし、業界団体にも入ってないし、もし見かけたとしても我々には注意する権限もないしね、困ってしまうよ。

――そうですね。ところでこのプレミア付き高額カードって今子供に人気の「遊戯王」のことですか？

――よく知っているね。そうなんだ。

――でも「遊戯王」って、コンビニなんかで百五十円で売っているから、市販価格八百円以下だしいいんじゃないんですか？

――市販価格はいいんだけれど、プレミア付きが曲者で、なかなか手に入らないカードがあって、そんなカードが金券ショップなんかで売り買いされるときには、高いものでは四十万円もする物もあるらしい。

――じゃあ、市販価格四十万円のカードを景品にしている、ということになるんですか？

――そうなんだ。そんな高額な物を子供に取らせることが問題なんだ。「遊戯王」のカードを欲しがるのは小さい子どもが多いから、ゲーム場を経営している人は注意しないといけないね。

アンパンマン クリスマスダンシングドール
入数 3種38個入 OP価格 30,000円

ラブひな コレクションフィギュア クリスマスバージョンVol.2
入数 3種51個入 OP価格 30,000円

プライズシリーズコレクション 11月

UFOキャッチャー800プライズ		
すしあざらし スーパージャンボクリスマスぬいぐるみ	J1153	38個入/OP価格30,000円
ルーニー・テューンズ スーパージャンボキラキラぬいぐるみ	J1154	38個入/OP価格30,000円
デ・ジ・キャラット壁掛け時計	H1114	42個入/OP価格30,000円
アンパンマン クリスマスダンシングドール	H1115	38個入/OP価格30,000円
ドラえもん 走る!ラジオコントロール	H1116	38個入/OP価格30,000円
UFOキャッチャープライズ		
あずまんが大王 ぬいぐるみ	B1305	75個入/OP価格30,000円
スタンプ配達社 ぬいぐるみ	B1306	70個入/OP価格30,000円
Qコン動物 ぬいぐるみ	B1307	70個入/OP価格30,000円
いまどきのこども サンタクロースぬいぐるみ	B1308	60個入/OP価格30,000円
ルーニー・テューンズ クリスマスぬいぐるみ	B1309	65個入/OP価格30,000円
スーパーホース シャドーロールの強者ぬいぐるみ	B1310	70個入/OP価格30,000円
サンリオキャラクター かまくらんぶ	D1250	44個入/OP価格30,000円
サンリオキャラクター 雪だるまバンク	D1251	50個入/OP価格30,000円
セサミストリート ウィンタートートバック	D1253	45個入/OP価格30,000円
スノーマン クリスマスツリー缶	D1254	45個入/OP価格30,000円
ラブひな コレクションフィギュアクリスマスバージョンVol.2	D1255	51個入/OP価格30,000円
プチプライズ		
パラッパラッパー キーチェーンフィギュア	L1212	100個入/OP価格30,000円
ニャンまげ キーチェーンフィギュア	L1213	128個入/OP価格30,000円
セサミストリート キーチェーンフィギュアVer.3	L1214	128個入/OP価格30,000円

東京都大田区東糀谷2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズマーケティング課

電話 03(5737)7541 FAX 03(5737)7744
http://www.sega.co.jp/prize/

謹告

各位には平素より、弊社製品に対して格別のご配慮を賜り、厚く御礼を申し上げます。さて、弊社製品「ファンシーリフター」および「ポケットリフター」は弊社独自の発想により開発、商品化されたものであり、その基本となる構造、ソフトウェアなどについては、日本において既に特許権を取得しております。

つきましては、今後この種の商品を製作・販売されようとする方、またそれらをご購入されようとする皆様方には、類似商品のお取り扱いには十分ご留意いただきたく、お願い申し上げます。

なお、弊社を除く他者が韓国などの外国で製造・販売した類似商品を、日本国内に輸入する行為も、弊社所有である日本の特許権の侵害に該当する恐れがございますことを申し添えます。

平成十三年十一月

東京都世田谷区北烏山六丁目二十四番十三号

株式会社 カトウ製作所

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

韓国アンダミロ社

意匠権でコナミに勝訴

特許裁判所が独立した意匠認定

韓国アンダミロ社（ソウル、キム・ヨンファン社長）は九月十四日、特許法院（裁判所）が、同社音楽ゲーム機「パンプ・イット・アップ」（略称パンプ）はコナミの「DDR」に関する登録意匠を侵害していないことを確認する判決を出し、事実上勝訴したと発表した。

コナミは韓国で九九年七月、「DDR」意匠の登録を受け、〇〇年三月に意匠法と不正競争防止法に基づきアンダミロ社を訴え、ソウル地裁は今年六月コナミの主張を認める判決を出した。この訴訟についてアンダミロ社は高裁に控訴しており、なお判決は確定していない。

九月に出された判決は地裁・高裁とは別の特許法院に、アンダミロ社が訴えを起こしていたもので、「パンプ」に意匠権があることを確認することを求め、裁判所はそれを認めた。判決では「パンプの意匠はDDRの登録意匠と同じものではない」と述べている。これは知的所有権局が三月に示した結論と同じだ、とアンダミロ社は説明している。

コナミは特許法院での判決を承知しているが、これはアンダミロ社「パンプ」の意匠権を認めたものにすぎず、著作権や特許が認められたというわけではない、として特に反論していない。コナミでは、ソウル地裁・高裁へと進められている不正競争防止法に基づく訴訟でアンダミロ社に対し勝つ見込みであり、勝訴すれば意匠権問題も含めて解決するだろう、と説明している。

アンダミロ社は、コナミが特許法院判決に不満なら最高裁に上告するしかないが、たとえ上告しても結果は同じなので、「パンプ」意匠権についての争いは九月で事実上終ったとしている。しかも特許法院判決は、現在ソウル高裁で進められている控訴審にも大きな影響を与えることになり、アンダミロ社はコナミに勝訴する見通しだ、と説明している。

こうしたソウルでのふたつの訴訟とは別に子会社のアンダミロUSA社が、コナミ・オブ・アメリカ社を〇〇年八月に提訴している。これはステップすることで入力するというアンダミロ社の特許を、コナミが侵害しているかどうかをも含めて争うとしている。米国連邦地裁でのこの特許訴訟はなお係争中。

アンダミロ社「パンプ」は韓国で、コナミ「DDR」の出荷後の九九年九月に発売されたが、「DDR」より大量に出回り、アンダミロ社は業績を大きく伸ばした。フットスイッチは「DDR」が四ヵ所なのに、「パンプ」は五ヵ所というふうに、両者には異なる点がいくつかある。

香港ディズニーに続き

中国本土視野に

市場見てディズニー社が

「香港ディズニーランド」は二〇〇六年開園の予定だが、中国本土にもディズニーランドを建設するという構想は消えず、いぜん検討中であることが分かった。米国の新聞「ロサンゼルスタイムズ」が九月十六日付で伝えたもので、ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長）は中国への進出を真剣に検討しているという。

香港ディズニーランドは香港政府が五七％、ディズニー社が四三％出資し、建設費三十二億ドルのうち香港政府が二十八億九千万ドルを負担、ディズニー社は三億千万ドルを負担することで、二〇〇〇年六月オープンをめざしており、その計画に大きな変更はない。香港ディズニーランドが完成すれば、中国本土からも大勢訪れることになるが、それだけで済むのかというのが、中国でのディズニーランド建設構想を捨てられない理由だ。

中国では十三億人の国民がいて、その経済は年七・五％の勢いで成長しており、中産階級が急増しつつある。しかも八〇－九〇年代に中国で大量に生産されたミッキーマウス、ドナルドダックなどディズニーグッズの無断コピー品が今日、ディズニーを求める風潮を作り出してしまっているのである。

すでに五年前から中国ではディズニー映画が次々と公開され、小売店の「ミッキーマウスコーナー」も二百ヵ所まで増えた。中国語版DVDも製作されており、つい最近ではウォルトディズニー社のウェッブサイトに中国語版ページを開設することも決まった。

結論は出ないが、中国ディズニーランド構想は注目してよさそうである。

「フォーブス」

D&Bを選ぶ

米国のレストラン／ゲーム場チェーン、ディブ&バスター社が、経済誌「フォーブス」の「ベストスモールカンパニー200」に選ばれた。

これは小規模な二万社の中から過去十二ヵ月間の業績をもとに選ばれたもので、ディブ&バスター社は同年比八％増の売上高三億四千九百万ドルで五十六位にランクされた。一株当たりの増益率三一％では百六十五位だった。

同社はテキサス州ダラスを本拠に全米で現在二十店展開している。

ラスベガスの

アラジンH倒産

過大な建設費負担で

米国ラスベガスに昨年八月にオープンしたアラジンホテル（二千五百七十室）が九月二十八日、連邦破産法第十一条の適用を申請し、経営破たんを表面化した。大通りに面したこの巨大カジノホテルはショッピングモール「ディザート・パサージュ」、七千席の劇場「アラジンシアター」、二階に設けられた高級会員制カジノ「ロンドンクラブ」などがある。

負債は十二億ドルとカジノホテルでは記録的な大きさである。

同ホテルは九八年四月に解体された旧アラジンホテルの跡地に建設されたもので、アラビアンナイトをテーマにしている。大株主はロンドンクラブインターナショナル社（四〇％）など。外観、内装とも豪華なのは、他の新しいカジノホテルとの対抗上当然と言えるだろう。

しかしそのため建設費がぼう大になり、借入金と社債が大きくなりすぎたのが、今回の倒産理由となっている。主な債権者と金額は、銀行団四億三千万ドル、GEキャピタル社とGMAC社が各七千二百万ドル。

一部報道では、米国同時テロ（九月十一日）の影響でホテル利用客が急激に減少したからとなっているが、もともと資金繰りに困るほど困窮していたので、テロの影響はわずかだという見方が強い。しかしそれでもラスベガスのホテル業界はテロによる影響を免れていないのも事実だ。

アラジンホテルは営業を継続しながら、再建の途を探っていくことになる。ところが倒産一週間前の九月二十一日にCEOを退任したリチャード・ゴーグレイン氏が、退職金の支払いを求める訴訟を十月初めに出しており、混乱はなお続くようだ。

テックビルト社の

「タッチタウン」

卓上式だがクーポン払い出し

「ノーセックス・ノーバイオレンス」（NSNV）をキャッチフレーズに、米国テックビルト社（ペンシルバニア州ハンティントンバレイ、バズ・ブルナー社長）が新製品の卓上式（カウンタートップ）「タッチタウンUSA」を出荷した。

デジタルモニター、タッチスクリーン方式でミニゲーム（四十五タイトル以上ある）を楽しむという、どこにでもある卓上式TVゲーム機だが、硬貨投入口、紙幣投入口の上に何かあるのが今までと違う。これはゲームの結果と関係なくランダムにクーポン券を出す場所なのだ。

同社では、設置ロケの販促活動用にこのクーポン払い出しを使えばよいとしている。イベントの告知や、割引き券もありうる。低価格のギフトと交換できるクーポンなども考えられるとのこと。

Tekbilt's "Touch Town USA"

International Trade Show

Show	Date
AMPFE'01 (Guangzhou, China)	Nov. 9-11
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
Kamex 2001 (Seoul, Korea)	Dec. 7-11
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Feb.27-Mar.1
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
Am Ex 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 23-25
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas)	Sep. 12-14
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21

3協会調べ「AM産業界の実態調査報告書」

業務用7千4百億円 4年連続で市場縮小

00年度実績のアンケート、回収率30%

業務用AM機の二〇〇〇年度の市場は、製品販売高とオペレーション収入がともに減少、合わせて前年比八・四%減の七千三百九十億円となり、四年連続で縮小した。これはJAMMA、AOU、NSAの三協会が九月二十日発表した「〇〇年度アミューズメント産業界の実態調査報告書」で明らかにしたもの。

この調査は〇〇年度(二〇〇〇年三月期)の実績について各社にアンケート調査(〇〇年五月十日－七月二十五日)を行ない、その結果をまとめたもの。家庭用分野を含む千五十二社を対象に実施し、三百十七社から回収(回収率三〇・一%)したが、有効回収数は二七・〇%だった。うち業務用分野はメーカーと販売業者が延べ七十五社、オペレーターが延べ二百十四社の計二百八十九社。

AM機の分類は前回どおりで、硬貨作動式の小型乗物機以外の中大型乗物機やカラオケ関係は調査対象から外されている。

調査項目は多岐にわたるが、報告書では業務用AM機の製品販売、オペレーション収入、家庭用TVゲーム機とゲームソフトの販売高――と大きく三つに分けてまとめてある。うち業務用製品販売高は集計値をそのまま使用しているが、オペレーション収入は集計値の一台平均売上高に警察庁調べ(〇〇年十二月現在)の全国設置台数を掛け合わせた推計値であるため、実情を反映したものにはなっていない。オペレーションの実態は同報告書の推計値よりもっと厳しいと見られている。

AM機販売高24%ダウン

業務用AM機の販売高については、千四百二十六億円で前年比二三・八%もダウンし、四年連続で減少した(**左のグラフ参照**)。九六年をピークに三年間は数%台で減少傾向を続けていたが、二〇〇〇年は大幅に落ち込んだ。

うち国内向けは千二百二億円で一七・二%減、輸出が二百二十四億円で四六・六%減と海外向けが半分近くにまで減少した。

機種別販売高では、TVゲーム機が三百四十九億円で四一・一%減少。それでも製品販売高全体の約二五%を占めている。うち音楽ゲームが六六億円で五九・一%減と激減し、音楽ゲームのブームが終わったことを示している。しかし音楽ゲーム以外のTVゲーム機も三四・二%減と落ち込み率は大きい。

メダルゲーム機は二百四十三億円で二〇・二%伸びた。同報告書では「パチスロ・パチンコ機や大型メダルゲーム機(主に競馬ゲーム)の出荷増が伸びた要因」としている。

プライズマシンはクレーン機が四十五億円で一四・九%減、その他景品提供機が六十七億円で二三・七%減、合わせて百十二億円で二〇・六%減となった。

AM自販機は九七をピークに九八年に激減後も下降線をたどってきたが、二〇〇〇年度はプラスに転じ六二・四%増の六十二億円となった。これはそれまでの顔や上半身から全身撮影機に切り替わったことによるものと見られ、完成品の出荷が好調だった。シールなど用紙用品類も五・〇%増の七十億円となった。

このほか、その他ゲーム機は七十億円で二倍増、景品類は二百二十九億円で四〇・一%も減少した。

小型乗物機も四〇・二%減の百八十五億円だった。なお付帯機器は四十九億円で三三・四%増と前年に続き増加した。

海外製品の輸入額は百五十二億円で二七・三%減となり、輸出(二百二十四億円)超過が依然続いている。輸入し国内で販売した額は百十一億円となっている。

業務用AM機の市場規模
(単位：億円、カッコ内は前年)

市場規模 7,390 (8,067)
製品販売高 1,426 (1,872)
国内向け 1,202 (1,452)
輸出 224 (419)
オペレーション収入 5,964 (6,195)

OP収入推計3・7%減

ゲーム場のオペレーション収入については、推計五千九百六十四億円で前年度比三・七%減となり、三年連続で縮小した。同報告書では掛け合わせる「設置台数が大幅に減少したため」としているが、収入の減少よりむしろ設置台数の大幅減が業界の厳しい状況を示している。

店舗形態別では(**左下の表参照**)、専業店がマイナス六・六%と前年に続き減少、SCロケは増加に転じた。専業店の売上高が全体の六二・八%を占めるため、全体の売上高を押し下げた。

機種別の売上高(**右のグラフ参照**)を見ると、TVゲーム機は千三百七十億円で一七・八%減少。うち音楽ゲーム機が二八・六%減と全機種の中で最も大きく落ち込んだ。

プライズマシンは二千百五十一億円で九・三%減。これはクレーン機の減少(一五%減)によるもので、他の景品提供機は三・一%増となった。

メダルゲーム機は千二百九十五億円で一〇・一%増加した。同報告書では「パチスロ機の売上げが伸びているが、メダルゲーム機全体の設置台数は減少した」としている。

AM自販機は五百十一億円で二九・一%増と三年ぶりに増加に転じた。

その他アーケードゲーム機も一一・八%増となった。乗物機はほぼ横ばいで推移している。

売上高に占める機種別割合は、プライズマシンが三六%で最も多く、TVゲーム機が二三%、メダルゲーム機が二一%となっている。TVゲーム中心だった売上げが九七年からプライズマシンに入れ替わり、その差がさらに開いてきている。

なおプライズマシンの売上高に占める景品代の割合は二九・二%、またAM自販機のシールなど消耗品代は二七・四%となっている。

機械一台当たりの年間平均売上高は(**左下の表参照**)、七十四万円で三・四%増となった。とくにAM自販機が百二十二万一千円で二二・八%増と伸びが最も大きい。音楽ゲーム以外のTVゲーム機が百六万七千円で二三・〇%増となり、この分野は設置台数が約二〇%減ったため全体のオペレーション収入は減少しているが、一台当たりの売上げが伸びているのが注目される。基板タイプは横ばいだが、完成品が二一・二%増と伸びが目立つ。

メダルゲーム機は七十一万七千円で一一・七%増、クレーン機以外の景品提供機が五十六万四千円で四・六%増、その他アーケードゲーム機が八十五万五千円で一一・五%増となった。

これ以外の機種はマイナスで、とくに音楽ゲーム機の落ち込みが大きく三〇・五%減の九十三万七千円。クレーン機は百三十二万円で売上げが最も高いが、前年比では一九・四%減少した。

なお同調査によると、〇〇年度の新設店は四千四百店、閉店は九千六百店にも上る。

機種別オペレーション収入

2,000
1,000
(億円)
クレーン機
TV音楽ゲーム
プライズマシン　TVゲーム機　メダルゲーム機　AM自販機　その他ゲーム機　乗物機

機種別オペレーション収入の推移

TVゲーム機
プライズマシン
メダルゲーム機
その他ゲーム機
AM自販機
小型乗物機
2,000
1,000
(億円)
95　96　97　98　99　00年度

店舗形態別1台当たりの年間売上高 (単位：万円、カッコ内は前年)

平均	専業店	併設店				
		飲食店	ホテル・旅館	SC・デパート	ボウリング場	その他
74.0 (71.6)	95.7 (98.4)	29.8 (27.7)	24.9 (29.7)	63.5 (56.4)	51.6 (43.6)	35.9 (31.8)

AM機の機種別1台当たりの年間売上高 (単位：万円、カッコ内は前年)

平均	TVゲーム機		TV音楽ゲーム	メダルゲーム機	乗物機	クレーン機	他プライズ機	AM自販機	その他AM機
	完成品	基板タイプ							
74.0 (71.6)	68.1 (56.2)	38.6 (38.2)	93.7 (134.8)	71.7 (64.2)	48.8 (52.1)	132.0 (163.7)	56.4 (53.9)	122.1 (99.4)	85.5 (76.7)

39th Amusement Machine Show

上はカード払い出し機を中心に展示した旭精工

セサミキャラなど紹介したセガ社の景品展示部分

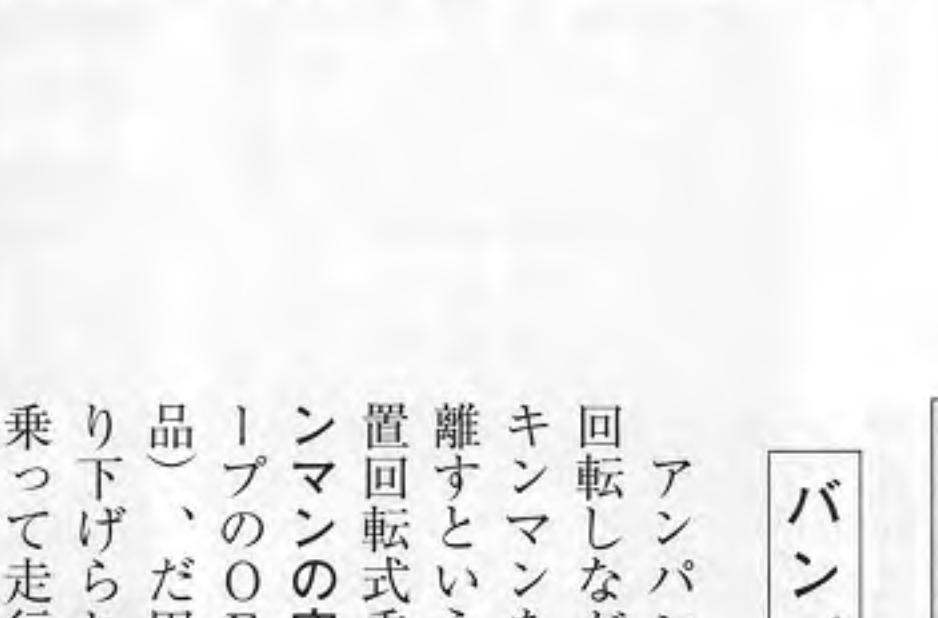
システムサービスはザ・ドッグなどの景品を展示

ワールドカップ景品をPRしたエイコーの小間

バンプレストの景品展示は大型フィギュアが中心

10めんからの続き

バンプレスト

アンパンマンに乗って回転しながら近づくバイキンマンをボタンで引き離すという遊び付きの定置回転式乗物機**「アンパンマンの空中大作戦」**(ホープのOEMで同社も出品)、だ円形レールに吊り下げられたゴンドラに乗って走行する**「アンパンマンとおそらのおさんぽ」**(トーゴのOEMで同社も出品)を紹介。

上はバンプレスト(ホープのOEM)の回転式乗物機「アンパンマンの空中大作戦」、右は吊り下げ走行式の同(トーゴ)の「アンパンマンとおそらのおさんぽ」

ミゼッティ工業

バッテリーカーとしてハーレーのサイドカーをモデルにした**「M167型白バイ」**、デザインを一新した**「M168型消防自動車」**を展示した。二機種ともリアルなミニタイプ。

また自転車式にこぐ人力ボート**「ハイドロバイク」**(米国製)を紹介。

部品・景品・その他

旭精工は、必要な機能をすべて備えたICカードディスペンサー・エンコーダー**「SCD-2000」**を中心とするカード対応機器をアピールしたほか、各種硬貨メカ、両替/メダル貸機などを実演と映像を交えて紹介。

三和電子、セイミツ工業、リバーサービスはゲーム機用部品・備品を展示。トーケンはゲーム機用各種メダルと、メダル研磨機などを紹介した。

日邦産業は売上管理システムのバージョンアップ版、日本ユニカも各ゲーム機の売上げ自動管理システムなど、大仙産商は集計管理システムとともに両替/メダル貸機など、また日本コンラックスは硬貨・紙幣の識別機や偽造硬貨排除メカなど展示。マリンゲームは低価格の両替/メダル貸機などを紹介した。

景品類については今回も多くの出展社が展示。

セガ社はディズニーキャラ製品を中心に各シリーズの新作、「犬っこ倶楽部」や日産スポーツカーなど新キャラ製品など多彩に展示した。

システムサービスは、「ザ・ドッグ」「こげぱん」「アフロ犬」など定番シリーズの新作を紹介。

エイコーは、ワールドカップ公認のサッカーボールやバッグなどを中心に、サンリオキャラの各シリーズ新作を展示。

バンプレストは、ウルトラマンやスーパーロボット大戦のキャラを使った大型ソフビフィギュアを中心に、各種人気アニメキャラ製品を出品した。

このほかアミューズ、エスケイジャパン、スクラッチ、大長商事、中部商事、トップ産業、ピーナッツクラブ、フクヤ、ブルームなど専業者と、タイトー、ナムコ、ユウビスなどもオリジナル景品を展示した。

なお景品や部品の出展社の多くは展示即売も行なったが、中には「景品提供には使用できません」とのみ表示し千円以上で即売する物販品を並べた出展者もあり、ショー運営のあり方を問う声もあった。

以上のほか、ママ・トップが中古機販売業務をPR、ファーストロックがゲーム機や金庫用の鍵と錠を展示した。

上の写真はBLDオリエンタル「ライドキャッチャーのってとる」の新バージョンでレール走行乗物に乗って景品を釣り上げる。左はサノヤス・ヒシノ明昌「バットフライヤー」の乗物部分の実物展示、下はミゼッティ工業の小間でバッテリーカーなど

話題のマシン

セガ社のTVタンバリンゲーム新バージョン

2人同時協力も

「シャカっとタンバリン・超パワーアップチュ！」

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、TV音楽ゲーム機「シャカっとタンバリン・超パワーアップチュ！」が十一月下旬発売となる。

これは備え付けのタンバリンを持ち画面指示どおり振ったり叩いたりするゲームのバージョンアップ版。

二人同時プレイに協力プレイモードが追加された。これは成績を示す一つのランクメーターを二人で共用するチームプレイで、ステージクリア時にそれぞれの貢献度が表示される。従来の練習モードが一新され、指示マーカーの数を六つから三つに減らしたビギナーモードに変わった。

また連続動作を指示する矢印に、タンバリンを振った回数により色が変わる演出を追加。新旧のヒット曲を加え計三十曲を収録。キャラの衣裳も一新。改造キット販売でOP価格十七万八千円。

シャカっとタンバリン・超パワーアップチュ！

メダルプッシャー機

ボクシング演出

タイトー「グレイテストチャンプ」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、メダルプッシャーゲーム機「グレイテストチャンプ」が九月下旬発売となった。

これはボクシングゲームの要素を採り入れたプッシャー機で、プレイフィールドの左右両端にボクサー人形が設置され、一定条件で向かい合って近づきパンチを出すという演出がある。

メダルを上部から投入しピンパネルに落とし、中央のスタートチェッカーを通過するとLEDスロットがスタート。揃った絵柄によりメダルがフィールドに落ち、特定絵柄で下部にパンチチェッカーが出現しボクシングゲームとなる。同チェッカーをメダルが通過するたびにプレイヤーのボクサー人形（右側）がパンチを出して相手にダメージを与え、一定回数以上でKOすれば一定量のメダルがフィールドに落とされ、次のランク（計七ランク）に挑戦し落下メダルが増える。全ランク制覇でジャックポットとなる。

OP価格六十四万円。

グレイテストチャンプ

「セレブリティスタジオ」

証明写真も撮影

コナミから「ドラム」5作目も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、シールプリント機「セレブリティスタジオ」と、TV音楽ゲーム機「ドラムマニア・フィフスミックス」が、いずれも九月上旬発売となった。

「セレブリティスタジオ」は、顔写真シールのほか実用的な証明写真モードを搭載したもの。証明写真は履歴書、免許証、パスポート用とサイズが異なる三種類の組み合わせを選択できる。

またカメラが利用者に合わせ高さ五十五－百六十チセンの間で自動的に移動するシステムを採用。このほか十五チイン液晶画面でモデルのようなお手本ポーズを表示する「グラビア風モード」、撮影データを修正する色合い自動調整プログラムシステムなどを搭載している。

シールはロール紙を使用。利用料金は標準四百円。価格百四十八万円。

「ドラムマニア・フィフスミックス」は、ドラムシミュレーションゲームのバージョンアップ版。幅広い年代層を対象としたヒット曲やオリジナル曲を含む三十五曲を追加し、計百曲以上収録。

また新モードとして、ノンストップモードにインターネットランキング対応のオフィシャルコースを加えたほか、ボーナストラックには従来シリーズで人気が高かった曲のリメイクバージョンを用意。ギターなどとのマルチセッションシステムを搭載。改造キット価格二十四万八千円。

ドラムマニア 5th Mix

セレブリティスタジオ

話題のマシン

パンチングゲーム機

衝撃音鳴り響く

ナムコ「ノックダウン2001」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、パンチングゲーム機「ノックダウン2001」が十一月中旬発売となる。

これは備え付けのグローブをはめ、サンドバッグタイプの大きなパンチバッグを殴るもので、右側に力量やランキングなどを表示するTVモニターが設置されている。

無差別級、軽量級、女性コースから選択後、ゴングを合図に思い切り殴る。バッグは吊るされており、力量に応じて上部レールを伝って後方へ飛ぶようにスライドしていく。奥には金属製の鎖がストッパーとして張りめぐらされ、バッグが鎖に当たると大きな衝撃音が鳴り響き爽快感がある。

二回挑戦し、一回ごとに力量がキログラムとレベルで評価され、最後に良いほうの記録をもとにコースでのランキングと六段階評価を表示。なおバッグは弾力性がある材質を使用し安全面も考慮している。

価格八十五万円。

ノックダウン2001

「ネオジオ」ソフトの「KOF 2001」

キャラ4対4に

イオリス社製、サンアミューズメントから

㈱サンアミューズメント（本社大阪、枇榔幹子社長）から、韓国イオリス社による「ネオジオ」ソフトの格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）2001」が十一月下旬発売となる。

これはイオリス社がSNKから「ネオジオ」ソフト開発、製造、販売の許諾を二〇〇〇年十月得たもので、日本ではサンアミューズメントが販売元、エイブル、ユウビス、リバーサービスが販売代理店となっている。

チームバトルが特徴の「KOF」シリーズ八作目で、チームキャラが四人に増え、支援キャラのストライカーシステムに新要素を追加、新キャラも総勢四十人に増えた。

プレイヤーキャラと支援キャラの数が合計四人になるよう四パターンから選択でき、プレイヤーキャラ数が少ないほどパワーゲージのストック数を多く設定しバランスをとっている。また一定条件で支援キャラを呼び出す時の操作ロスがなくなり、スムーズになった。相手が画面端まで吹っ飛んで跳ね返ってくるような技を持つキャラもいる。

八方向レバーと四つのボタンを操作する。カートリッジOP価格十八万八千円。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

ブルドーザーロボを操作し

ボール30個運ぶ

バンプレスト「ロボゲッチュ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、プライズゲーム機「ロボゲッチュ」が十一月中旬発売となる。

これはボックス内下部にあるブルドーザー形ロボットをレバー一本で操作し、転がっているボールを奥のゴールへと押し込んでいくゲーム。

ロボットは上部から垂れ下がったコードに接続されており、レバー操作で前後進、左右回転する。ボールをゴールに入れるごとに、奥の盤面にあるLEDゲージが上がっていく。ボールは三十個あり、制限時間内に全部入れるとゲージが最上部まで上がり、初めに二種類から選んだ景品（ボックス左奥にディスプレイ）が払い出される。

ボールを全部入れられなかった場合は、終了時にLEDゲージが点滅して上下に移動し、指定個所（五ヵ所）で止めればタイマーが一定時間延長されるというチャンスゲームとなる。

OP価格六十四万八千円。

ロボゲッチュ

ボールを打ち出して

羽根回し景品を

エイブル「スパイラルチャンス」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズゲーム機「スパイラルチャンス」が十一月下旬発売となる。

これは同社「チャンスシリーズ」九作目。操作はスマートボール式で、プレイフィールドに四つのターゲットがあり、それぞれに対応したスパイラルが手前へ伸び景品が吊り下げられている。

ターゲットは三枚羽根で、ボールを通過させると回ると同時にスパイラルが一回転する。羽根が左回転（ボールが左側通過）すると景品が少し前進、右回転で後退。設定ボール数で景品を前進させて落とせば払い出される。OP価格四十二万八千円。

スパイラルチャンス

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオンＤＸ（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	8.42
2	2	バーチャファイター　４（セガ社　Naomi２） Virtua Fighter 4 (Sega)	8.17
3	3	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ　２（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	7.79
4	5	鉄拳　４（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	6.92
5	4	式神の城（アルファシステム／タイトーＧネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	6.82
6	6	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	6.71
7	7	バーチャストライカー　３（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.04
8	8	ビーチスパイカーズ（セガ社　Naomi２） Virtua Beach Volleyball (Sega)	5.70
9	9	バーチャストライカー　２　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.29
10	13	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.86
11	18	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.80
12	11	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.79
13	10	ヘビーメタルジオマトリックス（カプコン　Naomi） Heavy Metal Geomatrix (Capcom)	4.78
14	15	対戦ホットギミック　３（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.75
15	16	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.73
16	17	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.62
17	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.61
18	21	パズループ　２（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.57
19	14	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.50
20	12	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.46
21	33	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.33
22	25	上海・昇龍再臨（タイトーＧネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.25
23	20	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.00
24	23	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	3.93
25	26	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	3.82

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人　２（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.43
2	－	ビートマニアⅡＤＸシックススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 6th Style (Konami)	7.75
3	－	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	7.42
4	3	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	7.17
5	9	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.31
6	－	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	6.20
7	4	スリルドライブ　２（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.18
8	5	バトルギア　２（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.06
9	7	ポップンミュージック　６（コナミ） Pop'n Music 6 (Konami)	6.00
10	6	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	5.89
11	8	タイムクライシス　２（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.88
12	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　２（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.50
13	11	ガンサバイバー２・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	5.44
14	13	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	4.92
15	14	ダンスダンスレボリューション・フィフスミックス（コナミ） Dance Dance Revolution 5th Mix (Konami)	4.90
16	12	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	4.82
17	16	コンフィデンシャルミッション（ＳＤ／ＤＸ）(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	4.77
18	17	ゴルゴ13　銃声の鎮魂歌（ナムコ） Sniper 13-Requiem of Gunfire (Namco)	4.46

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.33
2	4	ハードパンチャー　はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	9.00
3	2	フォト＆シール・ハテナ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Hatena? (Make Software)	8.56
4	5	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	8.54
5	6	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.44
6	3	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	8.39
7	7	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	7.88

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.385

Ludus Tonalis〈32〉

有田佐市

今は音についてもインターネットで情報の一種としてゲット出来るということは知っているが、私自身はそういう手段で音をゲットしたことはない。しかし何と便利な世の中になっていることだろうと驚いてしまう。時代遅れなのである。

だが音以外の情報をインターネットでゲットするのと同じで、インターネットの怖さは情報の羅列のみで、各情報がその情報間でもつウエイトがどのくらいのものであるかについては、全然といっていいくらい分らないということである。

事典という本があって掲載している語についてはあまり事の大小とかその関連などについては触れないで、ごく無機的に語についての説明をしているだけの本であったのだが、インターネットの世界もそれに近いようである。

インターネットを利用する主体がどういう主体を形成しているのかによって同じ情報でも、金の価値を有するようになる場合もあれば、銅の価値はおろか塵芥のような価値しか有さないという場合も出てくる。

教育論の方からいえばインターネットはあくまでも手段に過ぎないので、特に幼い児童にはインターネットへのアクセスを教えたりする前に、幼い児童の主体の形成が大問題であることを忘れているような現状の教育論には大いに異議がある。インターネットを利用出来るロボットぐらいごく近未来の社会では発明されるであろう。

またしても話が外れたが、インターネットのいいところは、家に本やLPやCDを積みこまなくても、指の動作ひとつで見たい画面、文字、音が得られることだろう。

今のところでは音源の資料としてウェッブサイトを掲載している音楽史の本は未見だが、こちらが知らないだけでウェッブサイトに音楽史の本もあるのかもしれない。

ただ幾ら資料が多くなってもそれを享受する身は生身の人間である限り食欲がいくらあっても、消化出来る食材には自ら限度があるのと同じように、一人の人がこなせる資料には限界がある。一方で人も動物である限り動きの基準はやはり歩いて動ける範囲にあるので、それをはずしたらロボットに近い存在へと、人の存在の仕方とはちがう存在の仕方への移行を模索しなければならなくなるだろう。

音楽の速さの基準になっている(andante)アンダンテだって人が普通に歩く速度である。

今やいろいろな信じられないような社会問題が噴出しているその原因のかなりの部分は、人が動物であることを忘れてしまって、歩く速さという行動の基準を見失い、動物でもなく、ロボットでもない奇妙な存在になってゆこうとしているところにあるのではないか。

またそういう問題(心)に意外とかかわりあいの深いのが、西欧社会ではグレゴリオ聖歌である。

まだ深夜放送でポップスを聴くともなしに聴き流していた頃に、聴き流せない奇妙な音が耳にとまった。

〈エニグマ〉というプロジェクトの音である。

〈エニグマ〉がどういう音で、ほぼ世界中の人々の心を把んだのか、グレゴリオ聖歌の魔力に近い影響との関連で話をすすめるつもりでペンを置き、次の朝、新聞を見ていたら一面の下の本の広告欄に、東京書籍出版の『クラシック音楽事典』が載っていて、そこには二十一世紀にふさわしい、音楽愛好家必携の音楽事典、クラシック音楽インターネット情報ガイド付き、とあり、ウェッブサイトも出ている。

ポップスについてはインターネットで曲を売っていることは新聞で見て知っていたが、クラシックについてはどのような情況になっているのかは、自分でそういうことをしていないので殆んど無知である。

本についてもインターネットで送ってくれるところまできてしまったが、すべての本という訳でもない。

昔人間になってしまっているのかもしれないが、本ぐらいは電子本ではなくて活字で見るのが寛げる。あの液晶の文字を見続けるとやはり活字で本を見るのよりも疲れが酷い。情ない話だが、活字では相当長時間の読書に耐えることが出来ても、液晶の文字ではそうはゆかない。

邪魔にはなるけれど、本やLPやCDがある世界に慣れてしまっているので、いくらクリックすればどんな文字、映像、音でも出てくるのにしても、あの装置だけをひとつ部屋に置いていても寒々しい感じに襲われかねない。

今の私は本やLPやCDに郷愁を感じながら、過渡期のインターネットによるコミュニケーションになかば戸惑っているのだけれども、一方では早晩インターネットにもひょっとすれば大きな変化が生じてくるのではないかという予測もはたらいている。

究極のインターネットによる情報というのは、もうバーチャルな世界も跳び越してしまって、あのオウムの信者がかぶっていたモノにも似て、人を〝その気にさせる〟ようなオーラを送ることが出来るようになるのではなかろうか。

今、本やLPやCDの内容をインターネットで送ってくれると、別に本、LP、CDというモノの姿をした媒体がなくてもいいように、大きく社会が変動していきつつあるように、次世代で〝その気にさせる〟ようなオーラが送られるようになれば、別に仰々しい大邸宅がなくて、路上生活の青テントに住んでいても、〝大邸宅で生活をしている〟というオーラさえ送って貰えば、実際に大邸宅で生活をしている人と気分としては全く変らない生活を送ることが出来るようになる。

ただ一方でそこまでバーチャルな世界がすすんでくれば、それにともない非常に危険な情況も同時に考えられることは勿論だが。

バーチャルな世界があくまでも考えぬかれて行けば、ゴールはそこらあたりにしかないのではなかろうか。

経済の世界は既にそういう情況に近いところへ進んでいる。実体経済に比して金融経済は信用というバーチャルなものを無限に拡大し続けてきたこの十年間だった。

Coin-Op Business In Japan Shrinks

The results of an annual joint JAMMA, AOU and NSA industry survey were announced at the end of September. According to the report, the value of coin-op games shipments by Japanese manufacturers has been decreasing every year since the peak in fiscal 1996 (April 1996 ~ March 1997) and dropped to ¥142,600 million in fiscal 2000, down 23.8% from the preceding year. Operation revenue from coin-op games and rides has also been decreasing with fiscal 1996 as a peak, and dropped to ¥596,403 million in fiscal 2000, down 3.7% from the preceding year.

A breakdown of coin-op games shipments shows that domestic sales accounted for ¥120,194 million, down 17.2%, and exports ¥22,391 million, down 46.6%. A breakdown of domestic sales shows that video games accounted for ¥28,345 million, down 34.2%, music games ¥6,639 million, down 59.1%, prize games including crane games, ¥11,195 million, down 20.4%, medal games (gaming type machines) ¥24,312 million, up 86.0%, photo sticker machine and its paper ¥13,148 million, up 25.9%, and prize for games ¥22,876 million, down 40.1%. The breakdown of exports was not disclosed.

The survey by the three associations pointed out that there were few hit video games and the music video game boom ended. The increase in medal game sales is attributable to the temporary increase in the number of those converted from pachi-slot machines. "The sharp overall downturn is quite regrettable," the survey mentions.

A breakdown of operation revenue shows that video games accounted for ¥112,428 million, down 14.9%, music games ¥24,550 million, down 28.6%, medal games ¥129,507 million, up 10.1%, crane games ¥142,520 million, down 14.6%, prize games other than crane games ¥72,591 million, up 3.1%, and photo sticker machines ¥51,050 million, up 29.1%.

The number of operated machines was 806,354 units, down 6.9%, whose breakdown is as follows: video games 233,625 units, down 21.9%, music games 26,191 units, up 2.7%, medal games 180,661 units, down 1.4%, crane games 107,953 units, up 6.0%, prize games other than crane games 128,796 units, down 1.4%, and photo sticker machines 41,814 units, up 5.1%.

Aruze To Pay ¥2M In Damages

In the civil case in which Nihon Slot Machine Patent Co., Tokyo (Nichi Den Tokkyo) , the company controlling pachi-slot machine patents, sued Aruze Corp., Tokyo, and its president Kazuo Okada, the Tokyo District Court found for the plaintiff and ordered Aruze to pay ¥2 million in damages on August 28. Aruze brought an intermediate appeal.

Established jointly by pachi-slot machine manufacturers, Nichi Den Tokkyo is entrusted with their respective patent licenses. For pachinko machines, there is a similar company. Although Aruze originally supported the workings of this company, it recently withdrew from it. Aruze is also involved in a patent lawsuit with its competitor Sammy.

According to the judgement, when Aruze's president Okada was explaining about its lawsuit with Sammy at a press conference held at the head office of Aruze on November 15, 1999, he uttered, "Nichi Den Tokkyo is an abnormal company. Even companies owning no patents receive royalties. This is fraudulent." As a result, Nichi Den Tokkyo, brought a lawsuit demanding compensation for damages, etc. on the grounds that there was a "presentation of false rumor". under the Unfair Competition Prevention Law.

Odakyu To Close Amusement Park

Odakyu Electric Railway Co., Ltd., Tokyo, announced on September 26 that it will close its amusement park "Mukoga-Oka Yuen" by March 2002, and put it up for sale. Odakyu is a major private railway company and will withdraw from the amusement park business in March next year.

"Mukoga-Oka Yuen" opened in April 1927 together with the establishment of the Odakyu railway. Although admission was originally free, an entrance fee was charged from 1952 onward and it subsequently developed into a fully-fledged amusement park. Although the number of visitors peaked at 1.6 million in 1986, it dropped to 550,000 in 2000. As a result, management decided to close the park. Although the land itself will be sold, the purchaser is not yet decided. The station name "Mukoga-Oka Yuen" will also be changed.

Holland Village To Be Closed

Huis Ten Bosch, the parent company of the theme park "Nagasaki Holland Village", announced on October 11 that "Nagasaki Holland Village" will be closed on October 22 and its land will be sold off.

Huis Ten Bosch itself fell into financial difficulty and, after being supported by the Industrial Bank of Japan, which forgave ¥20,200 million of Huis Ten Bosch debt in March 2000, the company has again requested the bank to forgive another ¥30,000 million of its debt.

"Nagasaki Holland Village" was founded in July 1983 as a drive-in with windmills. It was then expanded into a very popular theme park, with 2 million visitors in 1990. Encouraged by this success, they made a huge investment in the construction of a second theme park called "Huis Ten Bosch" which opened in March 1992.

"Nagasaki Holland Village" reopened in April 1992 after being closed for one year for re-construction. However, it continued to suffer falls in visitor numbers.

Andamiro: Win Against Konami

Andamiro Co., Ltd., Seoul, Korea, announced on September 14 that the Patent Court decreed that Andamiro's machine "Pump It Up" (Pump) did not infringe the registered designs of Konami's "Dance Dance Revolution" (DDR), and it had won against Konami.

Konami filed a lawsuit against Andamiro under the Designs Law and Unfair Competition Prevention Law. in March 2000 after having its "DDR" design registered. In this case, the Seoul District Court passed judgment in favor of Konami in June this year. Andamiro then brought an intermediate appeal before the High Court. The final and conclusive judgment is not yet made.

The Patent Court is a court specializing in cases involving intellectual properties, and is separate from district and high courts. Andamiro has asked the court to confirm that the design properties of "Pump" do not infringe the properties of Konami's "DDR". The judgment found that the two designs "are not the same ones". Although Konami can bring a final appeal before the Supreme Court, the result will be the same, Andamiro explains.

Konami has acknowledged the Patent Court judgment in favor of Andamiro. According to Konami, "However, only the design rights for "Pump" were acknowledged by the court and the copyright and patent rights were not. We are confident that we will win our case at the High Court."

In addition to the lawsuit in Seoul, Korea, another lawsuit involving the companies Andamiro USA and Konami of America has been underway since August 2000. In this case in the USA, Andamiro has asked the court for an injunction on Konami shipments of "DDR" on the grounds that Andamiro's patent was infringed upon by Konami. However, the judgement is not yet passed.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/